

GURPS

Египет

Сокращённый перевод:

Егор Мельников

Создатели

Автор текста: Томас Кейн

Система **GURPS** придумана Стивом Джексоном

Редактор: Спайк И. Джонс

Внутренние иллюстрации: Курт Баджел, Ньютон Эвелл, Фредд Горхем, Нил Мелвилл,
Кристофер Миллер и Мелисса Уран

Передняя обложка: Курт Баджел



Содержание

Вступление	4
Глава первая: Культура Египта	5
Глава вторая: Египетская история	33
Глава третья: Протагонисты	43
Характерные типажи	45
Мёртвые персонажи	52
Примеры характерных достоинств	54
Примеры характерных недостатков	58
Египетские имена	60
Приложение: За могильной чертой	64



Вступление

Саркофаги. Мумии. Пирамиды. Египетская эстетика долгие годы влияла на облик фантастических сеттингов и приключенческих ролевых игр, однако мало кто из ведущих брал на себя задачу по созданию истории, повествующей о реальной жизни в Древнем Египте.

А ведь мы многое позаимствовали у кеметийцев – коренных жителей этой древней цивилизации. Даже не “мы, человечество”, а “мы, ролевики”. Разделение богов не столько на добрых и злых, сколько на цивилизованных и хаотичных? Это мы позаимствовали у Египта. Взгляд на загробную жизнь не как на эхо истинной земной жизни, а как на подлинное бытие, насыщенное приключениями? Это проникло во многие ролевые вселенные из учений египетских заупокойных культов. Образы государств, выросших вдоль Великой Реки, которые мы иногда видим в фэнтези и научной фантастике? Это у нас из Египта.

Египет одарил нас уникальными образами и метафорами порядка и хаоса. Он подарил нам загадки, над которыми египтологи бьются по нынешний день. И конечно, он подарил нам возможность рассказывать увлекательные истории об античном мире в нашем маленьком ролевом кружке.

Вот история этой цивилизации.



Об авторе

Томас Кейн всегда обожал ролевые игры – пожалуй, любые. Тем не менее, будучи доктором наук со специализацией на стратегических исследованиях, он всегда тяготел к реалистичному изображению цивилизаций – в частности, Древнего Египта. Работая над этой книгой, он имел честь обнаружить, что Тот Гермес Трисмегист, мифический покровитель алхимического искусства, родился в тот же день, что и он – девятого октября.

Глава первая:

Культура Египта

Египет стал, вероятно, первой поистине колоссальной державой античного мира. Всего через тысячу лет после зарождения первой династии фараонов в нём практиковали ковку железа (хотя основным металлов всё ещё оставалась бронза), проводили сравнительно сложные хирургические операции и составляли папирусы с научными знаниями, которые – хоть и в достаточно искажённом виде – пытались объяснить устройство мира. Если использовать лёгкую игровую метафору, уже в двухтысячном году до нашей эры Египет находился на границе между техническим уровнем • и ••, а познания египтян об окружающем мире *по меркам своего времени* были практически необъятными.

Фармацевтика, гонки на колесницах, сравнительно устоявшееся законодательство, обработка металлов и драгоценных камней – всё это египтяне изобрели задолго до того, как греки превратились из полупиратской цивилизации варваров в настоящую сверхдержаву, а римляне вообще задумались над значением слова “республика”.

Свою страну египтяне звали Кеметом или иногда Тави – двумя землями, поскольку для кеметийцев (граждан Египта) существовала огромная разница между плодородным Верхним Египтом (Та-Ресу, который находился *южнее*) и северными окраинами, которые назывались Нижним Египтом (Та-Мехт). Политически северные земли считались менее влиятельными, однако никто никогда не видел в них лишь “дополнение” к Та-Ресу, и там хватало своих всесильных владык.

Города в Египте строились почти исключительно вдоль реки Нил, которую египтяне без особой изобретательности называли просто Йор, то есть Река.

По меркам античного мира, Египет был необычайно плодороден и служил родиной многим животным, которые не встречались в других древних землях. Неудивительно, что первые экспедиции римлян в Египет привели к тому, что римские консулы, а затем уже императоры, посылали целые отряды ловчих, задачей которых была поимка львов, гиппопотамов, змей, скорпионов, пантер, гиен, слонов и, конечно же, крокодилов для их демонстрации на арене. Среди менее опасных животных встречались достаточно экзотические по средиземноморским меркам гаели, летучие мыши, ласки, выдры, дикие обезьяны, шакалы, дикие кошки, дикобразы, ориксы, всевозможные грызуны, верблюды, газели, дикие козы и овцы, стервятники, страусы, черепахи и множество удивительных разновидностей птиц.

Города

Города в Египте практически без исключения строились на берегу Великой Реки. Складывали такие дома из необожжённого кирпича, который стремительно разрушался под воздействием влаги, из-за чего дома старались возводить на холмах или насыпях. В худшем случае дома, находившиеся в непосредственной близости от реки, строили на деревянных платформах, поддерживаемых сваями.

Во время разлива Нила такие дома нередко оказывались в окружении воды и со стороны напоминали маленькие рукотворные острова. В сущности, иногда подобными “островами” становились целые поселения.

Несмотря на опасность строительства сооружений поблизости от реки, египтяне старались не возводить здания вдалеке от неё, что приводило к необычайной плотности строительства. Если те же римляне позже жаловались на тесноту своих улочек, то дома египтян стояли не просто близко друг к другу, а практически вплотную. Для человека было вполне нормальным зайти к соседу через крышу, чем пользовались и дети, которые любили перепрыгивать с одного дома на другой.

Из-за нелюбви к строительству зданий вдали от реки египтяне нередко строили особенно высокие здания, и многие дома достигали четырёх, пяти, а то и шести этажей в высоту.

Когда один дом приходил в негодность, на его месте нередко строили новый, что постепенно делало как естественные холмы, так и рукотворные насыпи всё выше и выше.

Искусные в архитектуре, египтяне, тем не менее, редко заботились о планировке города, а потому с высоты птичьего полёта города и деревни обычно выглядели достаточно беспорядочно и стихийно.

О канализации египтянам думать не приходилось, а потому отходы выбрасывались в реку или прямо на улицу: всё равно вода унесёт. На улице всегда было немного душно (в частности, из-за вони отходов), а потому встречи между людьми нередко проходили на крышах домов, где можно было насладиться относительно свежим воздухом или даже прохладным ветром.

Самые крупные поселения ограждались от недружелюбных соседей и диких животных стенами, однако это нельзя назвать повсеместной практикой. Поэтому “городских пределов” как таковых в Египте практически не существовало. Если египтянину было нужно построить дом подальше от соседей, он делал это без особых проблем, расширяя тем самым гипотетические “границы” своего поселения.

Знаменитые города

Нехен

Хотя после первых контактов с греками этот город станет известен миру как Иераконполь, сами египтяне называли его Нехен. Расположенный на западном берегу Нила, Нехен представлял собой крупный город с массивной крепостной стеной, который долгое время считался религиозным и политическим центром Та-Ресу, Верхнего Египта. Посреди города высился храм Гора – сына Осириса и Исиды. Доподлинно известно, что город не просто существовал, а уже достиг процветания в 3400 году до н.э., когда в нём жило около десяти тысяч египетских граждан, не считая торговцев из дальних земель и рабов.

Нехеб

Прямо напротив Нехена, на правом берегу Нила, раскинулся город Нехеб – ещё один культурный центр Древнего Египта. Усеянный храмами и гробницами, Нехеб, по всей видимости, был невероятно красив. На эту красоту не раз позаривались соседи, от которых нехебцы огородились даже более массивными стенами, чем их соседи нехенцы. Хотя в современности город разрушен и его точный облик трудно восстановить, многочисленные граффити на стенах позволяют предположить, что в прежние тысячелетия здания здесь расписывали величественными узорами, мифологическими картинками и посланиями богам.

Ахетатон

Самый странный город Египта просуществовал лишь немногим более десяти лет. В середине XIV века до нашей эры на египетский престол взошёл фараон-отступник Аменхотеп IV, быстро сменивший имя на Эхнатон (угодный Атону). Аменхотеп объявил верования предков ложными и призвал кеметийцев отныне служить только богу солнца Атону. При этом он дополнил образ Атона образами и мифами, о которых раньше никто не слышал.

Для того чтобы посвятить своему богу целый город, Аменхотеп-Эхнатон переселил заметную часть Уаста (египетских Фив) в необжитую местность, где за считанные месяцы было возведено поселение Ахетатон. К счастью для египтян, фараон умер вскоре после построения города, и новый властитель позволил им покинуть “еретический город” в пределах двух лет.

Инбу-Хедж

Теперь известный как Мемфис (предположительно из-за искажённого названия местных пирамид, Меннефер), Инбу-Хедж отличался не только размахом и численностью горожан, но и исключительно белыми стенами, которые можно было увидеть издали. Инбу-Хедж долгое время был настоящей столицей Египта – обеих его земель. В сущности, по общепринятому мнению, город с самого начала строился как своего рода “объединитель” Та-Мехт и Та-Ресу и потому находился прямо на границе обеих частей Кемета.

Город был настолько известен и многочислен, что само слово “Египет” современные исследователи часто связывают с греческим наименованием главного храма Мемфиса (Инбу-Хеджа). Храм этот назывался Хат-ка-Птах (святилище души Птаха), и это наименование понемногу трансформировалось в греческое Айгюптос, а затем и в Египет.

Из-за огромного стратегического, политического и экономического значения в город стекались не только коренные жители Египта, но и сирийцы, греки, финикийцы и представители многих других соседних народностей.

Уаст

Теперь широко известный как Фивы, этот огромный город вырос по обе стороны Нила. На западном берегу город практически не делился на районы или кварталы, в то время как на восточном его разделял надвое специально прорытый канал. Южная часть Уаста со временем стала Луксором, а верхняя, северная – Карнаком.

Несмотря на раздробленную географическую структуру города, его удалось окружить стеной, которой позавидовали бы и древние архитекторы Нехеба, Нехена и даже самого Инбу-Хеджа. Неудивительно, что со временем именно Уаст стал столицей всей цивилизации и оставался главным египетским мегаполисом до своего разрушения во время римского завоевания.

Хотя гомеровские утверждения о том, что в городе было сто врат, следует признать поэтическим преувеличением, судя по всему, попасть в Уаст действительно можно было с разных сторон.



Фараон

Долгое время само слово “фараон” означало в Египте не самого правителя, а его дворец (например, герои вашей истории могут назначить друг другу встречу в фараоне Уаста или Инбу-Хеджа). Тем не менее, начиная приблизительно с 1500 года до нашей эры (по другим данным позже, с 900 г.), фараонами стали называть и самих владык.



Медицина

Лекарские познания египтян впечатляли даже более поздних медиков, изучавших их тексты спустя несколько сотен лет. Египетские доктора (то есть, за редкими исключениями, жрецы) знали, как определить беременность, как повысить шансы на выживание новорождённого, как унять лихорадку. Для устранения болей они использовали опиаты и средства, которые напоминают ранние прототипы антибиотиков.

В то время как некоторые способы лечения были не просто неэффективными, но даже вредными (в числе лекарственных средств в медицинских папирусах упоминаются навоз и плесень), некоторые поражают воображение даже сегодня. Например, во время археологических раскопок исследователи нашли даже несколько экземпляров протезов!

Бесперывная практика мумификации привела к быстрому освоению анатомических навыков и познаний: даже молодой жрец нередко знал о человеческом организме больше, чем более поздний греческий лекарь.

В целом, хотя египетскую медицину будет справедливо считать устаревшей по нынешним меркам, в мире Античности вы можете изображать жрецов Кемета как элитных врачей, наделяя их определёнными бонусами к исцелению пострадавших (или

хотя бы сокращая штрафы, если вы придерживаетесь более реалистичного подхода к лечению).

Празднества

Египетская культура широко славилась среди соседей шумными празднествами, которые почти без исключения связывались с теми или другими богами. Несмотря на религиозный характер праздников, египтяне редко превращали их в бесконечную череду церемоний. Они любили пить, танцевать и смотреть на спортивные состязания. В числе последних особенно стоит отметить любовь египтян к акробатам и экзотическим танцорам (в частности, голым женщинам). Примечательно, что парных танцев в Египте не существовало: даже влюблённые танцевали *рядом*, но поодиночке.

Музыкальные инструменты в основном были представлены арфами, лирами, лютнями, барабанами разных размеров и рогами. Всевозможным колокольчикам и колотушкам поистине не было числа – как и деревянным духовым инструментам. Мужчины играли на лёгких флейтах, а женщины предпочитали небольшие инструменты с двумя трубами. Египтологи предполагают, что общее звучание древнеегипетской музыки должно было походить на современные южноамериканские композиции.

У египтян также был и особый музыкальный инструмент, именуемый *систрумом*. Внешне он напоминал голову коровы, покрытую металлом. Между “коровьими” рогами пробегали дощечки, к которым крепились металлические струны. Отдалённо напоминающий современные гитары, систрум мог производить как успокаивающие и тихие звуки, так и резкий лязг, который жрецы использовали для изгнания духов. Считалось, что систрум воплощает доброжелательную богиню плодородия Хатор (с головой коровы), и его звуки помогают женщинам в родах.

Хотя египтяне не знали театра, жрецы нередко устраивали религиозные представления, воспроизводившие мифологические сюжеты и в целом напоминавшие раннюю греческую драматургию.

Игры

Где праздники, там и игры. Большинство египетских игр были тесно связаны со спортом. Стрельба из лука. Гонки на колесницах. Кулачные бои. Всё это можно было увидеть на улицах древнеегипетских городов как в праздничный, так и в будний день. Дворянство, конечно же, предпочитало не опускаться до кулачных боёв – вместо этого аристократы развлекали себя охотой или смотреть на драки между рабами.

Доподлинно известно, что египтяне знали сразу несколько игр с мячом, хотя правила этих игр сегодня уже забыты. Известно также, что чаще с мячом играли женщины, чем мужчины.

Браки

Там, где греки и римляне проявляли суровый прагматизм, египтяне оставались неисправимыми романтиками. Брак между мужчиной и женщиной считался основой человеческого счастья, и на многих египетских картинах можно увидеть улыбающихся супругов, держащихся за руки. Женщин не только не заставляли выходить замуж вопреки их желаниям – им позволяли разрывать брак в одностороннем порядке, причём так, что муж должен был до конца её жизни платить ей алименты.

С другой стороны, женщине позволялось выйти замуж лишь за одного мужчину, в то время как мужчина мог взять в жёны любое количество супругов. Впрочем, только одна считалась главной женой и хозяйкой в доме.

Самой известной особенностью египетских браков было весьма лояльное отношение египтян к инцесту. Многие люди женились на своих братьях и сёстрах, стараясь гарантировать единство и дружность семьи. Даже люди из разных семей после свадьбы часто называли себя не мужем и женой, а братом и сестрой.

Дети

Согласно одному из древнейших текстов Египта, “у человека нет большего счастья, чем иметь послушных детей”. Египтяне уделяли немало времени воспитанию и обучению своих детей. Несмотря на все достижения древнеегипетской медицины, в античный век детская смерть была высока до предела, и египтяне делали всё, чтобы гарантировать выживание своих отпрысков. Матери почти не расставались с детьми, следили за ними на улице или даже носили их в специальных корзинках (аналогах современных колясок).

Из-за жары детям позволялось ходить голышом, хотя на шее у них почти всегда был надет амулет, якобы защищающий их от духов. Мальчиков стригли практически налысо, оставляя только одну прядь волос, которую срезали тогда, когда родители были готовы признать их самостоятельными мужчинами. В этот день последнюю прядь волос срезали и кидали в огонь, а мальчик, как правило, проходил обрезание.

Из детских развлечений особой популярностью пользовались всё те же игры с мячами и лучная стрельба. Как и в любых других частях света, дети постоянно носились по улицам и любили прыгать по крышам близкостоящих домов. Египетские ремесленники

поднаторели в создании специальных детских игрушек: до сих пор сохранилось несколько крокодильчиков с подвижными челюстями.

Образование

Как и другие великие цивилизации древности, Египет уделял большое внимание образованию граждан. Детей с малых лет отправляли в храмы, где жрецы обучали их грамоте и несложным наукам по несколько часов в день. В храмы могли ходить как аристократы, так и дети простых ремесленников и тружеников, хотя богатые люди любили нанимать учителей или самостоятельно обучать детей дома, чтобы их отпрыски не якшались с крестьянскими детьми в храмах.

Искусство

Несмотря на многие достижения кеметийской цивилизации, в чём Египет и уступал соседним государствам, так это в искусстве. Древние египтяне отличались утилитарным подходом к искусству. У скульпторов, архитекторов и художников существовали строгие принципы, если не сказать шаблоны, которых каждый человек искусства должен был придерживаться до конца своих дней. Получив задание нарисовать крокодила, десять художников рисовали его практически одинаково, создавая десять идентичных крокодилов. Желая построить новый храм, зодчий копировал образ любого другого храма, существующего в Египте.

Из этого правила были свои исключения, благодаря которым мы до сих пор видим уникальные храмы и тексты, однако даже это, вероятнее всего, вызвано многочисленностью египетских городов. В пределах одного города одинаковыми были и музыкальные композиции, и рисунки, и изваяния. Сочинить что-то полностью новое для древнеегипетского автора было таким же нонсенсом, как для современного писателя – попытаться призвать читать его тексты задом наперёд.

Этим же обусловлено и отсутствие интереса египетских авторов к увековечиванию своих имён. Мы не знаем практически ни одного художника, скульптора и музыканта древнеегипетской цивилизации, несмотря на многотысячелетнюю историю этой великой державы прошлого. Искусство было одинаковым, а потому нужды в авторстве попросту не возникало.

Определённый талант египтяне проявляли лишь в обработке материалов и драгоценных камней. В Египте встречались люди с уникальными копешами, необычными посохами, экзотическими украшениями и редких головных уборах.

Стиль

И к слову об украшениях. Египтяне носили сравнительно мало одежды из-за жары, однако старались выглядеть симпатично или внушительно. Среди мужчин огромной популярностью пользовались бороды, которые часто заплетались в прямую косичку длиной в 3-5 сантиметров. Нередкими были фальшивые бороды, которые египтяне наклеивали на короткое время: для них сменить бороду было такой же нормой, как для современного человека – поменять одни солнечные очки на другие.

Единственной уникальной бородой, которую не позволялось носить простым гражданам, была борода фараона: её заплетали в прямоугольную косичку по возможности с “квадратным” концом, а длина её составляла до десяти сантиметров.

Хотя по всему Египту встречались изваяния богов, бороды которых на кончике загибались кверху, простым смертным носить такие бороды запрещалось.

Благодаря наличию и легкодоступности красок даже мужчины не брезгали макияжем, хотя самую яркую косметику египтяне всё же считали достоянием женщин или жрецов некоторых культов.

Вообще, из-за повсеместной жары выбор в одежде у египтян часто бывал крайне минималистичен: даже фараонов ранних династий часто изображают по пояс голыми. Дворяне носили белые льняные робы. Простые трудяги часто ходили в одежде, немногим отличающейся от набедренных повязок. Смотрителям над рабами закон предписывал надевать более полное облачение, напоминающее тонкие мантии, но они старались снимать их при первой возможности (например, отправляясь домой на перерыв).

Обнажаться полностью в Египте считалось проявлением дурного вкуса, причём в отличие от других народностей, египтяне терпимее относились к женщинам, обнажившимся за работой, чем к голым мужчинам.

На ногах египтяне чаще всего носили сандалии, сделанные из ткани или папируса.

Украшения

Как уже говорилось, там, где художники и ваятели не отличались изысканным вкусом, ремесленники с удвоенной силой трудились над созданием необычных украшений. Для их изготовления в дело часто пускалось золото, серебро и медь, а также аметист, берилл, кальцит, сердолик, малахит, яшма, оливин, оникс, перидот, горный хрусталь, сардоникс и бирюза. Особенно ценным считался лазурит.

Бриллианты, опалы, рубины и сапфиры были тогда неизвестны, как и искусство огранки: все драгоценные камни были полированными сфероидом, хотя и могли слегка отличаться по форме и тем более по размеру.

Эмаль, стеклянная паста и фарфор служили заменителями драгоценных камней. Отдельно стоит заметить, что в первые тысячелетия серебро считалось дороже золота, хотя со временем это мнение и изменилось.

Повседневная жизнь

Египтяне считали, что подлинное счастье можно обрести лишь в семье, а потому старались жить тесными, дружными родами. Обычно в доме (или хотя бы на одном этаже крупного дома) жили муж, несколько его жён и их дети, однако бабушки, дедушки, тёти и прочие родственники часто держались неподалёку (в соседнем доме или на другом этаже).

Поскольку мёртвые родственники продолжали считаться членами семьи, их гробницы также располагались почти вплотную к домам их потомков. Для египтянина было нормой сказать, что он ушёл в гости к родственникам – и спуститься в гробницу.

Большая семья считалась счастливой, но главной задачей египтянина всегда было воспитание множества детей. Если в семье не было ребёнка, мужу позволялось делать практически всё, чтобы обзавестись потомком. Закон не воспрещал мужчине затащить в постель рабыню, чтобы она родила ему отпрыска, и даже поощрял брать сирот с улицы. Ритуалы и заклинания, позволяющие женщинам обзавестись потомством, были столь популярны, что существовали отдельные храмы для бездетных семей, предлагавшие услуги по “повышению плодovitости”.



Наследство

Весьма любопытно, что там, где мужчина наследовал имущество своего отца, женщина наследовала имущество своей матери. По закону женщина оставалась хозяйкой такого имущества, а потому с материальной точки зрения египтянки зависели от мужей в гораздо – неизмеримо! – меньшей степени, чем гречанки и даже многие римлянки.



Пища

Будучи жителями одной из самых плодородных земель на свете, египтяне ели много и от души. В дополнение к двум традиционным временам приёма пищи – в полдень и на закате, – они могли перекусывать столько, сколько было возможно при их достатке.

Обильные поля пшеницы и ячменя позволяли египтянам выпекать самые разные виды булочек и хлебов, которые отличались не только формой и мукой (в основном пшеничной или ячменной), но и начинками. Египтяне любили класть в булочки всевозможные фрукты, жир, яйца и мёд. Творог и масло, получаемое из молока, также находились в употреблении по всему Египту.

Рыбу в Египте ели повсюду, причём в дополнение к запеканию, жарке или проварке, рыбу любили вялить на солнце. Известны блюда из сырой рыбы, хотя жрецы небезосновательно связывали потребление такой рыбы с распространением кишечных заболеваний и не рекомендовали есть дары Нила без обработки.

Любили египтяне и птицу – в основном уток, гусей и перепелов. Но больше всего жители величайшей империи древнего мира любили дичь и говядину: картинами диких быков, газелей и антилоп, забитых охотниками, усыпаны храмы, дворцы, усыпальницы и даже стены простых домов.

Египтяне одними из первых на свете начали варить пиво, хотя вероятно, что этот напиток, изготавливаемый из ячменя и финикового сока, мало напоминал классическое европейское пиво нынешних лет. Что египтяне пили чаще – вино или пиво – теперь уже установить достаточно трудно, однако доподлинно известно, что в Египте строились сотни кабаков, и любители выпить встречались здесь не реже, чем в других странах.

Во время приёма пищи родственники или друзья усаживались в круг. Любопытно, что вскоре после начала трапезы глава семьи доставал статуэтку Осириса и передавал её по кругу. Считалось, что это напоминает египтянам об их главном долге: прожить достойную жизнь прежде, чем они попадут в Дуат – загробный мир, в котором начнётся их истинная жизнь.

Хотя в некоторых случаях этот ритуал носил мрачный характер, чаще всего статуэтка Осириса передавала совсем другой смысл: ешь, пей и веселись, потому что завтра тебя уже может не стать.

Кроме того, египтяне любили вознести местным богам молитву за то, что они выбрали именно их город (или Египет в целом) вместо других городов и стран мира.

Ели пищу исключительно правой рукой – левую использовали для менее гигиеничных процедур (например, в туалете).

На десерт часто ели мёд и другие местные подсластители, булочки с финиками и другими фруктами. Широко употреблялся в пищу инжир и виноград, в то время как кокосовые орехи считались роскошью. Запивали всё это соками, вином, пивом и молоком. Цитрусы, что любопытно, в Египте известны не были. Долгое время в Египте не знали и куриц, хотя со временем это изменилось.

Из овощей египтяне чаще всего ели фасоль, горох, лук-порей, редис, шпинат, репу, морковь, капусту и салат. Лук и чеснок считались пищей бедняков и рабов.

Дома

Дома египтян почти всегда возводились на небольших платформах со сваями или колоннами, позволявшими защитить здание от разлива Великой Реки. В дом обычно вела только одна дверь (реже две), однако внутри дом часто разделялся на множество помещений: в самых крупных домах, похожих на римские виллы, можно было увидеть и двадцать пять, и более тридцати комнат.

Стёкол у египтян не было: окна представляли собой пустые проёмы, обычно не слишком широкие, чтобы через них не могли забраться грабители. Крыши домов почти без исключения были плоскими, и на них вели приставные (а иногда и статичные) лестницы, поскольку в жаркие ночи египтяне любили устраиваться на крыше. Туда же порой поднимались и для обеда, ужина или деловых разговоров.

К дому часто пристраивались дополнительные сооружения — в дополнение к мастерским, складам сельскохозяйственных инструментов, зернохранилищам и конюшням, типичной пристройкой была и кухня. Считалось, что запах с кухни не должен проникать в дом, а потому приготовленные блюда часто заносили в дом из пристройки. Заодно это позволяло держать рабов-кулинаров за пределами дома.

Сады

Дома строились близко друг к другу (иногда практически вплотную), однако группы из нескольких домов неизменно обступали сады. Многие жители устраивали сады и на крыше. В дополнение к грядкам в садах часто встречались цветы и клумбы, созданные исключительно для украшения дома.

Рядом с абсолютным большинством домов отводилось место для ульев: египтяне были одними из самых страстных любителей мёда на свете.

Питомцы

Многие египтяне держали во дворе или даже в доме собак, кошек и обезьян. Последними египтяне обзаводились больше для увеселения, однако собаки и кошки

пользовались большим почётом и считались священными животными загробного бога Анубиса и кошачьей богини Баст. Их убийство считалось почти невыносимым преступлением: сохранились законы, предписывающие тяжкие наказания (наподобие изгнания или даже казни) за преднамеренное убийство такого животного. И кошек, и собак нередко мумифицировали после смерти хозяев.

На животных, особенно кошек, часто надевали украшения. Кошкам в уши могли вставлять серьги, а на собак нередко цепляли ошейники с драгоценностями. Обезьяны редко окружались таким почётом и в основном использовали для игр. Тем не менее, некоторым удавалось натренировать обезьяну для лазанья по плодовым деревьям: хорошая обезьяна могла достать ягоды или фрукты, до которых трудно было добраться среднестатистическому человеку.

Поскольку в Египте встречались настоящие полчища домашних вредителей, и собаки, и кошки часто выступали в роли незаменимых защитников сада, дома и огорода. По тем же причинам египтянин вполне могли завести мангуста, который охотился на опасных змей. Примечательно, что среди мелких божеств египтяне отводили особое место для “домашней змеи”, которая защищала огород от собственных родичей. Каждое утро многие египтяне выливали на землю немного молока, призывая домашнюю змею отвести других гадов от дома.

В домах богатых людей иногда устраивались зоопарки, в которых встречались не только шакалы, кобры и крокодилы, но даже гепарды, слоны и львы.

Священные животные

Другие животные чаще жили при храмах. Так, летучие мыши считались символами плодородия, а коровы – живыми символами богини плодородия Хатор. Коров (и именно коров, а не быков) в большинстве египетских поселений запрещалось убивать вне зависимости от обстоятельств, хотя их могли пустить на ритуальный ужин уже после естественной смерти.

В некоторых храмах коров даже мумифицировали. Вера большинства египтян в священное происхождение коров была так велика, что в шестом веке до нашей эры персы намеренно убили нескольких священных коров на глазах у пленённых египтян, чтобы продемонстрировать свою власть над богами.

Долгое время куры и петухи были неизвестны в Египте, однако когда они появились в долине Нила, “выяснилось”, что им покровительствует Анубис. Несмотря на этот священный характер, египтяне всё равно забивали кур для пропитания, хотя и сопровождали это молитвами и извинениями перед богом загробного мира.

Крокодилы считались хищниками самого Сета и, разумеется, речного бога Себека. Хотя египтяне могли убить крокодила в случае необходимости, в некоторых городах им поклонялись как посланцам самих богов: случалось, что преступников приносили в жертву, бросая их на съедение этим жутким зверям.

Собак, как уже говорилось, почитали как младшие воплощения Анубиса. Убив собаку, египтянин рисковал навлечь на себя гнев этого божества – а поскольку Анубис служил проводником в царство мёртвых, преступник до конца жизни боялся, что рассерженный бог не станет помогать ему в поисках врат в лучший мир.

Лягушек держали в храмах, посвящённых мудрому богу Птаху, покровителю архитекторов и ремесленников. Хотя их нередко мумифицировали, лягушки встречались в таком количестве, что им не придавали особо священного характера: даже если египтянин давил надоевшую лягушку сандалиями, преступлением это не считалось.

Похожее отношение египтяне проявляли к газелям и зайцам: хотя они считались животными, импонирующими богам (а заяц вообще воплощал концепцию возрождения), египтяне не видели ничего дурного, чтобы забить газель или зайца на ужин.

Во многих городах священными посланниками бога Ра считали как ястребов, так и гусей, сов, стервятников и воробьёв. В некоторых культах их даже мумифицировали.

Гиппопотамы считались опаснейшими из хищников (даже более смертоносными, чем крокодилы и львы), и хотя от них позволялось защищаться любыми методами, необоснованное убийство гиппопотама могло навлечь на голову египтянина ярость Сета. Мумии гиппопотамов в огромном количестве можно увидеть в Фивах (Уасте).

В целом, почти любое животное было в Египте живым воплощением того или иного божества: в некоторых городах запрещалось убивать пеликанов, которых считали покровителями древнейших династий Египта, в других старались избегать убийства скорпионов и грызунов, в третьих поклонялись черепахам и так далее. Даже убийство гадюки, опасной для человека, в некоторых местах считалось дурным поступком.

Иными словами, путешественнику настоятельно рекомендовалось ознакомиться с особенностями местного пантеона и священными животными окрестных городов, прежде чем он случайно задавит “бесполезного гада” или “опасного вредителя”.

Торговля и деньги

Денег как таковых в Египте не существовало. Торговля чаще всего принимала характер обмена: кто что кому отдаст, решали непосредственно при заключении договора. Тем не менее, египтяне любили использовать в качестве своеобразной валюты мешочки с зерном или цветные металлы.

Основой для измерения ценности металлов (реже драгоценных камней) считался дебен – примерно 100 граммов золота. Ценность такого дебена разнилась из города в город и из эпохи в эпоху, однако для простоты считайте, что один дебен золота приблизительно равен двадцати современным долларам.

На протяжении большей части истории Древнего Египта золото добывали с меньшим трудом, чем серебро, в результате чего соотношение золота к серебру могло достигать и одного к трём, и одного к пяти, и даже одного к двенадцати (например, в некоторые эпохи за 100 граммов серебра можно было выручить более килограмма золота).

Медь, разумеется, считалась относительно дешёвой, и за 100 граммов серебра вполне можно было получить на рынке и шесть, и десять килограммов меди.

Международная торговля

По мере освоения зарубежных территорий египтяне стали использовать деньги, взяв за основу греческие, финикийские, а затем и римские монеты. Египет импортировал за границу глиняную посуду, фарфор, металлы всех видов, слоновую кость, чёрное дерево, драгоценные камни, лошадей, экзотических животных, древесину, семена, фрукты, битум, ладан, камедь, духи, специи, рабов и различные масла.

Отдельные товары доходили до таких далёких стран, как Индия и Китай, посредством сети торговли и дани, которая связывала весь древний мир с середины третьего тысячелетия до нашей эры. Большая часть торговли проходила через порты на северном побережье, что придавало этим гаваням большое значение для экономики Египта.

Система измерения

Расстояния часто измеряли в кубитах – отрезках по 50 сантиметров, хотя на больших дистанциях речь заходила о хетах – приблизительно по 50 метров каждый. Например, один километр состоял из двадцати хетов.



Эллинистическая религия

Греки вступили в контакт с египтянами ещё в незапамятные времена, из-за чего многие их божества и мифы напоминают друг друга. Хотя греки чаще заимствовали египетские предания, чем египтяне – греческие, теперь уже трудно установить, кто первым придумал те или иные сказания или определённых божеств.

Для простоты приведём небольшую таблицу, сопоставляющую известнейших богов Греции и Египта. Учтите, что это сходство не абсолютно: например, египетскому богу Хенсу соответствует греческая богиня Селена, которая во всех мифах предстаёт как женщина.

Амон	Зевс
Анхур	Арес
Анубис	Харон
Баст	Аврора
Геб	Кронос
Хатор	Афродита
Гор	Аполлон
Исида	Деметра
Хенсу	Селена
Мин	Пан
Нейт	Афина
Нут	Рея
Осирис	Гадес
Птах	Гефест
Тот	Гермес



Иероглифы

Одним из главных достижений Египта – и одной из главных головных болей современных исследований – стало создание иероглифической письменности. В своей основе она представляет собой рисуночное письмо, опирающееся на изображения определённых явлений природы, существ, предметов или богов. Для передачи точного смысла египтяне могли вращать изображения, переставлять их местами или добавлять к ним “приписки” в виде картинок меньшего изображения.

Тем не менее, явного алфавита египетские учёные так и не создали (либо результат их трудов до сих пор не был найден). Кроме того, рисунки разнились от автора к автору (одни грамматики удовлетворялись простыми утилитарными изображениями, в то время как другие создавали более сложные рисунки для эстетического удовольствия), а в некоторых городах встречаются иероглифы, неизвестные за пределами ближайших окрестностей.

Но, пожалуй, главным проклятием современных исследователей стало то, что египтяне часто выбрасывали из письменности “ненужные” и “самоочевидные” слова-иероглифы, без которых восстановить подлинное звучание многих слов невозможно и по сей день. Даже самоназвание египтян, Кемет, в действительности могло звучать совершенно иначе (Кемат, Камут и так далее). Более-менее точно можно говорить только о звучании согласных. Какими гласными пользовались египтяне, сегодня установить практически невозможно.

Календарь

Египетский календарь удивительно близок к тому, который использовали и многие другие народы древности. В нём выделяют двенадцать месяцев, каждый из которых длится по тридцать дней.

Каждый год делится на три крупных сезона: **Ахет**, то есть время половодья (с середины июля до середины ноября), **Перет**, то есть время всходов (с середины ноября до середины марта) и **Шему**, то есть время засухи (с середины марта до середины июля).

Год начинался с Ахета, то есть приблизительно с середины июля.

Если сравнивать эти месяцы с современным григорианским календарём, то месяц **Тот** длился с середины июля до середины августа, **Паофи** – с середины августа до середины сентября, **Хатир** – с середины сентября до середины октября, **Хойак** – с середины октября до середины ноября, **Тибхи** – с середины ноября до середины декабря, **Мехир** – с середины декабря до середины января, **Фаменот** – с середины

января до середины февраля, **Фармути** – с середины февраля до середины марта, **Пахон** – с середины марта до середины апреля, **Паини** – с середины апреля до середины мая, **Эпифи** – с середины мая до середины июня и **Месори** – с середины июня до середины июля.

Соответственно, в сезон Ахет (время половодья) входили месяцы Тот, Паофи, Хатир и Хойак, сезон Перет (время всходов) состоял из месяцев Тиби, Мехир, Фаменот и Фармути, а сезон засухи Шему представляли месяцы Пахон, Паини, Эпифи и Месори.

Из-за того, что египтяне не учитывали високосных годов, за несколько тысячелетий этот календарь перестал отражать точное время половодья, всходов и засухи, из-за чего концепция сезонов Ахет, Перет и Шему вышла из употребления (в одном из сохранившихся текстов чиновник жалуется, что календарь предписывает праздновать время всходов посреди засухи).

Помимо прочего, египтяне отмечали и разные стадии “Великого сотического года”. Дело в том, что египетская мифология предполагала связь Египта со звездой Сириус, или Сотис (то есть “Острота”), которая совершала полный оборот по небосклону за 1460 лет. Египтяне нередко праздновали очередную стадию этого сотического цикла, полагая, что боги ведут летоисчисление по вращению Сириуса на небосклоне.

Паспорта

Когда египтянин предпринимал путешествие из одного города в другой, ему належало явиться к местным властям и попросить паспорт: папирус, описывающий его внешность, профессию, историю и другие сведения, которые могут понадобиться администрации другого поселения.

Если во время путешествия странник попадал под подозрение местных властей, они брали в руки его паспорт и задавали ему *любые* вопросы, не обязательно относящиеся непосредственно к предполагаемому нарушению. Полагалось, что пока паспорт находится в руках правителя или его дознавателей, египтянин не имеет права лгать, ибо это противоречит воле самих богов. Поскольку за большинство преступлений наказывали избиением палками, а за попытку обмануть власть – смертной казнью, чаще всего преступники действительно сознавались в нарушении местных законов. Трудно сказать, уменьшало ли это уровень преступности по всему Египту, однако раскрываемость в те далёкие годы была поистине беспрецедентной.

Храмы и торговля

За торговлю в Египте чаще всего отвечали храмы. Храмовники получали в своё распоряжение обширные земли, на которых они могли строить рынки, лавки и другие

торговые сооружения. И хотя номинально жрецы должны были отчитываться перед фараоном, в действительности никто не знал, какие доход приносят храмам те или иные коммерческие операции. Одни только храмы Амона располагали 66% всей храмовой земли Египта, 90% кораблей и 80% ремесленнических домов!

Чудеса

В священные дни во многих храмах демонстрировались чудеса наподобие исцеления калек или появления религиозных знамений. В действительности эти “чудеса” были простыми фокусами (например, “калека” мог быть здоров с самого начала). Когда очередной египтянин решал стать жрецом, ему открывали истину, призывая, однако, увидеть в сценических фокусах аналог истинны чудес. Ведь боги открыли жрецам, как можно одурачить толпу, даже не обладая сверхъестественными способностями. А значит, умение делать фокусы или организовывать представления – это тоже в какой-то степени чудо.

Впрочем, некоторые представления с самого начала преподносились лишь как театральные инсценировки: например, жрецы могли объявить, что актёры будут играть роли калек, больных и убогих, пока к концу представления их не исцелит сила того или иного божества.

По окончании представления часто проводились жертвоприношения, а публика отмечала конец священного дня вином, пивом, танцами или спортивными состязаниями. Священные дни иногда заменялись целыми священными неделями, однако даты таких недель и дней разнились от города к городу, а потому путешественник не мог быть уверен, будут ли в очередном городе праздновать или работать в тот или иной период года.

Воскрешение Осириса

Ещё раз следует повторить, что даты праздников часто разнились от города к городу: например, в некоторых городах каждая суббота считалась днём отдыха, поскольку именно в этот день богиня Нут сотворила землю, однако в соседних городах священный день отдыха назначали жрецы – иногда по несколько раз в неделю, а иногда всего пару раз в месяц.

Однако один из праздников повсеместно отмечали в один и тот же день: 30 числа месяца Хойяка, то есть приблизительно 14 ноября по современному календарю. Считалось, что именно в этот день Осирис воскрес из мёртвых и стал владыкой загробного мира. Поскольку каждый египтянин знал, что именно перед Осирисом он предстанет после неизбежной кончины, по всему Кемету устраивались великие

празднества и фестивали. Кроме самого Осириса, египтяне превозносили мудрость и силу нынешнего фараона, который считался посланником богов, если даже не настоящим богом в мире людей.



Добро, зло и ма'ат

Современному миру свойственно подразделять языческих богов прошлого на сравнительно добрых и относительно злых. Тем не менее, египтяне, как и большая часть античного мира, не верили в существование абсолютного зла или добра. Единственное, в чём они видели аналог “добра” в современном значении слова, заключалось в соблюдении своего *ма'ат* – принципа праведной жизни.

У каждого был свой ма'ат. Правитель должен был обеспечивать процветание нации. Рабочий должен был трудиться ради своей семьи и правителя. Своим ма'ат, то есть праведным предназначением, обладали и боги. Знаменитый бог хаоса Сет просто *должен был* заниматься продуктивным разрушением, с тем чтобы на руинах уничтоженных им земель можно было построить что-то новое и прекрасное. Даже весьма достойные люди часто приходили в святилища Сета, показывая, что они чтят его и лишь просят не разрушать то, что дорого им самим.

Современное представление о Сете как боге зла начало зарождаться в Египте лишь в 1555 году до нашей эры, когда часть Египта завоевали племена гиксосов (предположительно – древних евреев). Среди нескольких радикальных изменений в системе правления гиксосы объявили и некоторые перестановки в пантеонах завоёванных городов. Меньше всего им нравился Сет, поскольку культура гиксосов не знала *достойных* богов разрушения, смерти и хаоса. В итоге изображения Сета начали стирать со стен храмов, а его изваяния разбивали и швыряли на нильское дно. Со временем это отношение к Сету проникло и в позднюю египетскую культуру, а затем и в массовые представления чужеземцев о египетском пантеоне.

Начиная приблизительно с двадцать четвёртого века до нашей эры, ма'ат из абстрактного принципа праведного поведения стала полноценной богиней истины, справедливости и порядка. Суть от этого не изменилась: любой человек старался угодить богине Ма'ат (имя которой, разумеется, теперь принято писать уже с прописной буквы), выполняя собственное предназначение – трудясь на полях, правя

народом по справедливости или воюя с пограничными государствами. Однако с тех пор Ма'ат перестала быть простой абстрактной концепцией и приобрела статус живого существа, следящего за порядком в египетском обществе. С определённого времени, пока ещё не установленного египтологами, Ма'ат стали даже приписывать руководство физическими законами вселенной вроде восходов, закатов и перемещения звёзд на небесном своде.



Многообразие богов

И к слову о пантеонах: египетская мифология неслучайно выглядит такой сложной, запутанной и противоречивой. Фактически в каждом городе был свой собственный вариант египетской мифологии. Многие образы повторялись, и ключевые мифы (о сотворении мира, о появлении первых людей, о поиске врат в Дуат) достаточно слабо разнились от города к городу. Однако в целом египтяне верили в силу только своих локальных богов. Доходило до того, что в некоторых городах египтяне поклонялись двум вариантам богов: местным, которых они чтили больше всего, и общепринятым, которым призвал поклоняться фараон. Например, египтянин мог принести одну жертву “местному” Осирису и одну – столичному. Предполагалось, что “местный” Осирис будет лучше знать этого верующего и вспомнит его, когда увидит на загробном суде. Столичному Осирису египтянин приносил жертву, просто чтобы не навлечь на себя его гнев.

Неудивительно, что роль высшего бога у египтян менялась от города к городу: иногда это был Амон, иногда Ра, иногда Осирис, а иногда вообще неизвестный бог, имя которого уже затерялось в веках.

Правительство и правосудие

Египет достаточно необычен в том отношении, что он совмещал монархическую систему правления с теократией. Фараон был не только царём, но и верховным жрецом, а зачастую и богом. Благодаря процветанию Египта эта система практически не менялась на протяжении трёх тысяч лет.

Современному ролевику следует обратить внимание на то, что египтяне редко относились к властям *цинично*. Как правило, они с радостью воспринимали свою роль слугителей бога во плоти, и ни о каких заговорах, революциях и мятежах зачастую не могло идти даже речи. Исключения были, однако в целом Египет жил достаточно богато, чтобы всех такая система правления полностью устраивала.

Хотя абсолютной властью обладал фараон, в каждом городе правил его ставленник (сегодня уже именуемый на современный манер губернатором). Кроме того, административные функции в каждом городе выполняли магистраты, которые могли быть настолько редки или многочисленны, насколько это диктовали потребности жителей. Магистраты строили здания, организовали уборку мусора, судили преступников и устраивали фестивали. В одних городах вроде Инбу-Хеджа таких магистратов могло быть до полусотни сразу. Менее крупными поселениями мог править один губернатор и несколько его ближайших помощников-магистратов.

Египет делился не только на Верхний и Нижний, но и на 36 областей, которые назывались номами. Каждым номом правил особый владыка, номарх, подчинявшийся непосредственно фараону. Подобно тому, как слово фараона было законом для номарха, слово номарха считалось законом для губернаторов, управляющих городами в пределах нома.

Фараон правил практически единолично, хотя на его решения то и дело влияли жрецы, номархи и даже особо влиятельные магистраты. Во многие периоды истории во дворце фараона устраивались регулярные встречи с магистратами известнейших городов (например, в Уаст могла прибыть делегация из тридцати магистратов окрестных поселений, желающих обсудить с фараоном текущий политический курс).

Несмотря на существование целого ряда законов, записанных на папирусе, хоть сколько-нибудь единой нерушимой “конституции” в Египте попросту не существовало. Закон определял действующий фараон, которого чаще всего называли даже не по имени, а по званию (то есть просто фараоном). Это отражается даже на лингвистическом уровне, поскольку слово “приказ” фактически переводилось как “Фараон желает”, а “преступление” – как “то, что огорчает фараона”.

Суды тоже носили достаточно субъективный характер. Единственным аналогом “уголовного кодекса” были Восемь Книг Тота – собрание рукописей с рекомендациями по ведению судов. Тем не менее, их рассматривали именно как общие рекомендации, нравственные ориентиры, а не подлинные законы. Никто не мог оспорить решение суда, указав на то, что в Восьми Книгах Тота рекомендуется вынести другой вердикт.

Любопытно, что в отличие от греков и римлян, которые нередко ставили ораторское искусство выше закона и вполне могли отпустить преступника, произнёсшего

страстную речь в свою защиту, египтяне опасались, что риторические способности могут позволить преступнику избежать наказания. По этой причине во время суда магистраты просто давали преступнику знать, какое решение они приняли, а затем просили написать согласие или возражение на папирусе. Если преступник был грамотным (что в Египте было на удивление частым явлением), он мог написать возражение или прошение о помиловании на папирусе, но не имел права произносить какие-либо слова.

Работа жрецов, губернаторов, номархов и магистратов хорошо оплачивалась, поскольку египтяне справедливо опасались, что при получении меньшей платы чиновники начнут брать у преступников взятки. Хотя это не гарантировало справедливости всех приговоров, в целом коррумпированность египетских чиновников несколько уступала таковой в Греции, Персии, Риме и многих других сверхдержавах античного мира.

Визирь и политическая мобильность

Помимо номархов, жрецов и магистратов, на политику всего Египта оказывал существенное влияние главный советник фараона – его визирь. Визирь чаще всего был старым и проверенным человеком, который нередко воспитывал фараона с пелёнок. Случалось так, что Египтом правил ребёнок, однако все подлинные решения принимал за него визирь.

Любопытно, что хотя власть над номом и городом чаще всего передавалась по наследству от отца к сыну, фараон должен был подтвердить факт наследования. Если один губернатор или номарх умирал, его сын вступал в должность, но посылал людей к фараону с просьбой дать благословение на продолжение отцовской деятельности. Как правило, фараон отвечал согласием, однако он вполне мог выбрать нового губернатора или номарха.

В связи с этим египтяне знали, что теоретически любой видный деятель может привлечь внимание фараона и стать новым губернатором, номархом, жрецом или даже визирем. Основными карьерными лестницами считались жречество, армия и губернаторство: заслужить расположение фараона могли в основном отличившиеся полководцы (которые вполне могли быть в начале карьеры простыми солдатами), жрецы (которые могли начинать свой путь к власти в крестьянской среде) и советники губернатора (которые могли сначала быть просто писарями или даже врачами). За долгие тысячелетия египетской истории кто только не оказывался правителем целого города или даже нома.

Наказания

В каждом номе действовала своя дружина, выполнявшая полицейские функции. Чаще всего это были хорошо оплачиваемые чужеземцы, поскольку они не обладали личными связями с жителями вверенного им нома, а потому имели меньше причин защищать преступников и сворачивать расследования. Особенно египтяне любили нанимать в этих целях нубийцев (предков нынешних эфиопцев и суданцев).

Если простые жители жаловались магистратам на преступление, те отряжали отряд дружинников на поимку злодея. Как правило, в городе стоял собственный гарнизон нубийцев или других “полицейских”, хотя иногда для расследования приходилось обращаться к номарху, который посылал в город кочевой отряд стражников. Хватало, само собой, и “гражданских арестов”, когда люди просто ловили вора или убийцу на месте преступления и приводили к зданию суда.

Большинство преступлений карались избиением палками: преступника бросали лицом на песок, хватали за руки и ноги, после чего несколько стражников или даже самих магистратов лупили его по спине. Чем страшнее было совершённое преступление, тем сильнее и многочисленнее были удары.

Женщинам позволялось встать на колени, не ложась лицом в пыль. Беременных женщин не били, хотя об отложенном наказании могли вспомнить вскоре после родов.

Смертью карались лишь три преступления: убийство, предательство и лжесвидетельство. Любопытно, что все три преступления обладают особыми “подвариантами”, неочевидными для современного человека.

Так, убийством считалось не только лишение человека жизни, но и разграбление чужой усыпальницы, поскольку считалось, что это лишает покоя дух усопшего, обрекая его на “вторую смерть”.

Предательством называлось даже нарушение клятвы, данной другому человеку: если чиновникам или жителям города удавалось убедить магистратов, что преступник в чём-либо клялся другим, а затем намеренно отказался сдержать своё слово, его могли приговорить к смерти или хотя бы особенно жестокому избиению, которое могло оставить его калекой.

Наконец, лжесвидетельством называлось не только очернение достойного гражданина, но и отказ признавать свою вину перед магистратом, держащим в руках паспорт подсудимого. Не у всех египтян был такой паспорт, однако поскольку перед отправлением в странствие каждый гражданин должен был получить на руки папирус с описанием его личности, каждый путешественник знал, что если его паспорт окажется в руках магистрата *любого* города, он должен говорить только правду. Отказ признаваться в совершённом преступлении карался смертью. Неудивительно, что

иногда человеку было гораздо выгоднее сразу очистить совесть и получить несколько ударов палкой, чем рисковать головой.

Казнь могла принимать различные формы: от условно гуманного отсечения головы до ужасающих пыток и даже бросания жертвы в пасть крокодилу. Традиции казни, как и большинство других элементов кемейтиской культуры, разнились от города к городу.

Амнистия

Хотя амнистии как таковой в Египте не существовало, время от времени фараоны, номархи и губернаторы (последние – *с позволения фараона*) объявляли, что все, кого приговорят к казни в ближайшие несколько месяцев, вместо этого будут отправлены на каменоломни. Как правило, на подобную каторгу жертв ссылали лишь на какое-то время, хотя бывали и приговоры с неограниченным сроком, которые в значительной степени были эквивалентны казни.

Кроме того, если в городе оказывалось сразу несколько преступников, приговорённых к казни (например, целая банда налётчиков), им могли простить вину взамен на обещание основать колонию в дальних землях. Это не только увеличивало численность городов, приносящих пользу всему Египту, но и создавало пограничные города, которые останавливали чужеземных разбойников и солдат, не позволяя им добраться до истинных жемчужин Нила.

Вне зависимости от того, на какие работы посылали амнистированного преступника, ему часто (но далеко не всегда) отрезали нос, чтобы достойные египтяне видели, что перед ними – прощённый злодей.

Соседи

За долгие тысячи лет египтяне вступали в контакт с самыми разнообразными странами и культурами. И хотя общение с китайцами, индийцами или жителями других отдалённых стран было уделом лишь нескольких путешественников, купцов и учёных, о греках, римлянах, персах, сирийцах и многих других народностях египтяне знали не понаслышке.

В третьем тысячелетии до нашей эры египтяне поддерживали тесные отношения с минойцами – своего рода “древнейшими греками”, на смену которым потом придут более известные эллины (“настоящие” древние греки).

Особого процветания минойская культура добилась на острове Крит, где строились крупные города, роскошные дворцы, колоссальные храмы и другие величественные сооружения. Критяне отличались весьма любопытным общественным строем, при

котором власть получить мог только человек, женившийся на верховной жрице. Хотя сама жрица не обладала властью как таковой, она сама решала, кто станет её мужем. Таким образом, женщины хоть и косвенно, но довольно заметно влияли на политический курс своего государства.

Египтяне часто посылали парусные суда к берегам Крита, куда они везли мрамор, глину, устриц и драгоценные камни, взамен вывозя шерсть, древесину, железо, серебро и оливковое масло. По некоторым данным, именно критяне обучили Египет обработке железа, поскольку до этого египтяне полагались на использование метеоритной руды.

Около 1500 года до нашей эры египтяне засвидетельствовали извержение вулкана на острове Тера, что, по убеждению многих учёных, положило начало более поздней легенде о падении Атлантиды.

Не менее тесный контакт египтяне поддерживали с финикийцами (нынешними ливанцами), которые заплывали так далеко (вплоть до Британии) и предлагали столь редкие товары (в том числе азиатский шёлк), что египтяне быстро переняли их валюту и часто владели основами финикийского языка.

Нубийцев (нынешних эфиопов и суданцев) египтяне считали “полезными варварами”. Несмотря на регулярные стычки с нубийцами, египтяне предпочитали не воевать с ними, а нанимать их на службу. Многие стражники, следопыты и воины Египта по происхождению были нубийцами.

Аналогичную функцию выполняли кушиты (северные суданцы), хотя с ними у египтян не сложилось столь положительных отношений, и в большинство исторических периодов Куш считался страной врагов.

Другой страной, с которыми у египтян складывались то дружественные, но враждебные отношения, был Ханаан. Его граждане проживали на территории нынешнего Израиля, Палестины, Ливана, Сирии и Иордании. Ханаанцы несколько раз меняли территорию проживания, из-за чего некоторые историки и теологи связывают этот народ с библейскими легендами об Исходе.

Нынешние территории Сомали, Джибути и Эритреи наряду с отдельными землями Судана были известны египтянам как Пунт. Египтяне регулярно посылали туда торговые караваны, вывозя чёрное дерево, краски для глаз, слоновую кость, рабов и особенно благовония. Иногда египтян не устраивала торговля, и они организовывали военные экспедиции в западные части Пунта. Даже во времена войн и раздоров египтяне видели в Пунте великое государство, обладающее мифологическим происхождением. Среди прочих названий Пунта особенно показательны “Земля Хатор”, “Страна благовоний” и “Родина корицы”. По убеждению некоторых египтян и даже современных учёных, Пунт может быть древней родиной самих египтян.

Наконец, помимо оседлых народностей, египтяне нередко вели дела со странствующими племенами бедуинов. Большинство подобных племён отличались кочевым образом жизни, лишь иногда останавливаясь в одном месте на несколько месяцев или даже лет. Каждым племенем правил старейшина, шейх, с которым египтяне могли договориться о сотрудничестве. Хотя бедуины редко представляли угрозу для Египта в целом, они вполне могли устроить набег-другой на некоторые приграничные города, из-за чего новость о появлении этих пустынных кочевников никогда не предвещала в глазах простых египетских тружеников ничего хорошего.



Глава вторая:

Египетская история

В оккультных книгах и современных произведениях Египет часто ассоциируется с проклятиями. С одним из таких проклятий столкнулись даже исследователи из реального мира. Мы не знаем точных дат, сопровождающих всю египетскую историю, потому что единственным достоверным источником сведений о Египте служит работа жреца Манефона, которая... давно пропала. Мы знаем труды Манефона по переписке и упоминаниям греческих и латинских авторов. А достоверность подобных упоминаний часто бывает сомнительной.

Не улучшает общей картины и то, что Манефон, даже будучи самым академическим исследователем своей родины, начинает своё повествование с рождения богов. Как если бы этого было мало, Манефон избегает открытого упоминания дат, вместо этого приписывая те или иные события к определённому году правления фараона. Например, он не говорит, что определённое событие произошло в 2589 году – вместо этого он отмечает, что это событие сопровождало первому году правления фараона Хуфу (на современный манер – Хеопса).

Ситуацию ухудшает то, что в некоторые периоды Египтом правил сразу несколько враждующих правителей, и Манефон приписывает события годам правления то одного, то другого владыки. В итоге любые даты, известные египтологам, следует назвать в лучшем случае *вероятными*.

История Египта полна загадок, и даже имя самого Манефона служит одной из таких загадок (обратите внимание на откровенно греческое звучание этого имени). Кем он был, как его звали, мы, скорее всего, узнаем нескоро.

С другой стороны, скорее всего, вы открыли эту книгу не для того, чтобы писать диссертацию по египтологии. Вероятнее всего, вам нужны интересные факты, сопровождающиеся тайнами и загадками. А если египетская история чем и богата, так это тайнами.

Древнейшая история

Если брать подлинные истоки египетской истории, можно сразу отметить, что на территории будущей долины Нила поначалу жили племена, которые ныне уже принято называть атерийцами и хормусами. Те и другие обладают достаточно прямым сходством с неандертальцами, но могут рассматриваться как отдельная этническая подгруппа.

Примерно к двадцатому тысячелетию до нашей эры в Египте начали формироваться племена мехтоидов, которые отдалённо напоминали древних египтян, известных современному читателю. Хотя эти племена были мало связаны друг с другом и, вероятно, происходили из разных мест (среди самых очевидных вариантов учёные называют территории современной Эфиопии, Судана и Ближнего Востока), они заселили не только долину Нила, но и некоторые палестинские территории.

Приблизительно к двенадцатому-десятому тысячелетию до нашей эры будущий Египет стал вотчиной мушабских и харифских племён: полукочевых народностей, напоминающих нынешних бедуинов. Мушабы и особенно харифы жили в полуподземных убежищах, часто перемещаясь с места на место, когда их застигали природные катаклизмы или когда в округе оставалось слишком мало еды. Они пользовались достаточно развитыми каменными орудиями и, по всей видимости, уже начинали прибегать во время охоты к использованию луков.

Из-за отсутствия подходящих археологических находок нам неизвестно, что происходило на территории Египта с 9000 по 6000 годы до нашей эры, однако к началу шестого тысячелетия до нашей эры египетские племена уже начали использовать гарпуны, ухаживать за скотом (увеличивая тем самым размеры стад) и создавать керамическую посуду.

Орудия начали шлифоваться, в них появились просверленные отверстия для верёвок, а охотничьи приспособления дополнились богатым арсеналом рыболовных инструментов. В сущности, начиная приблизительно с 6000 года до нашей эры, протоегипетские племена стали жить преимущественно рыбалкой.

На протяжении этого времени Египет постепенно меняет свою экологию, превращаясь из заболоченной местности, покрытой густыми джунглями, в полупустынную, но достаточно плодородную и весьма комфортную для проживания землю, какую мы знаем сегодня. Земледельческие работы в дельте Нила начинаются ещё в далёком семитысячном году до нашей эры, однако всерьёз египетские племена займуться орошением и земледелием только спустя века.

Приблизительно в 5000 году до нашей эры (эта дата носит, само собой, исключительно ориентировочный характер) египтяне приручают кошек и начинают использовать их в хозяйстве. Тогда же они создают первые наскальные рисунки, изображающие парусные суда, хотя, вероятно, самому изобретению паруса к этому моменту исполняется уже несколько сотен лет.

Хотя в те далёкие тысячелетия Египет населяли многочисленные культуры наподобие файумов, тасийцев, бадарийцев, амратов, герзеев и безымянных жителей Маади-Буто, трудно будет сказать о них что-то по-настоящему достоверное. Это были

ранние племена Египта, лишённые постоянной связи друг с другом и лишь отдалённо напоминающие будущих египтян с точки зрения мировоззрения, мифологии и характера.

Тем не менее, в конце пятого тысячелетия до нашей эры преддинастические племена Египта начнут постепенное сближение. Некоторые народы даже ассимилируются друг с другом, пока не сплотятся в единую культуру. Так, в 4241 в большинстве племён появляется календарь, основанный на движении звезды Сириус (Сотис), а приблизительно в 3600 году появляется концепция номов – своего рода “государств”, которые охраняют свои границы, но в то же время признают за соседними номами право на собственные вотчины.

Ещё четыре столетия спустя, в 3200 году (не стоит и говорить, что эта дата носит примерный характер), протоегипетские племена замечают цикличность смены погоды в зависимости от текущего сезона и вырабатывают концепцию года. Наблюдение за разливами Нила и восходами Сотиса (Сириуса) убеждает их в том, что год длится 365 дней. Пройдёт ещё очень, очень много времени, прежде чем египтяне почувствуют, что календарь понемногу отстаёт от реальной смены сезонов из-за неучтённого “високосного года”.

Несмотря на появившиеся связи между племенами и номами, египтяне продолжают жить сугубо индивидуальной жизнью, не торопясь вступать в постоянный контакт. Никакой общей культуры, законов и тем более правителей тогдашний Египет просто не знал. Всё это подарит Египту первая цивилизация, которую можно хотя бы в какой-то степени назвать достоверно изученной.

Сегодня мы называем её Нулевой династией.

Нулевая династия

Хотя до нулевой династии отдельными областями Египта правили и другие фараоны – столь малоизвестные, что археологи и историки даже избегают в точности называть их имена, – первыми истинными правителями объединённого Египта стали загадочный царь Скорпион и его сын Нармер.

Первый считался скорее зодчим и инженером, чем воином, однако именно Скорпион начал завоевание северных земель, которые в дальнейшем присоединились к южным в качестве “Нижнего Египта”. Скорпион умер раньше, чем успел завоевать север, и эта обязанность легла на плечи его преемника – вероятнее всего, сына. Нармер захватил север и, по утверждениям более поздних летописцев, увёл в плен не только тысячи смертных мужчин, но и миллионы голов скота. За свою отвагу и неутолимую жажду власти Нармера прозвали Свирепым сомом.

Раннее царство

Трон Нармера унаследовал фараон Хор Аха, которого египтологи долгое время ошибочно считали первым правителем Египта за всю историю. Хор Аха провёл несколько успешных военных кампаний в Нубии, которые положили начало достаточно необычным отношениям между этими двумя государствами (нубийцы регулярно совершали налёты на пограничные египетские колонии, но при этом охотно шли к ним на службу в качестве стражников и наёмных солдат).

Несмотря на множество кровавых войн, Хор Аха прославился искренней заботой о населении, в результате чего летописи, повествующие о многих празднествах, фестивалях и инженерных работах, включая воздвижение храмов и идов, упоминают Хор Аху как отца мирной жизни в Египте. До сих пор неизвестно, как долго Хор Аха правил Египтом, однако египетские летописцы часто называют его правление одним из самых продолжительных за всю историю государства.

После Хор Аха недолгое время правила регентша Нейтхотеп, которую сменил воспитанный ей юный фараон Джер. По всей видимости, Джер был талантливым полководцем и успешным завоевателем, которому удалось не только расширить границы Египта, но и удержать страну от внутренних раздоров. Более того, он покровительствовал искусствам и поощрял тех, кто возводил новые храмы, строил рынки и даже основывал целые города. Позднее Джера будут вспоминать как одного из самых благополучных правителей государства.

Джеру удалось сохранять власть над Египтом до своей смерти на протяжении сорока с лишним лет. После него наступило время правления ещё одной регентши (Мернейт) и неизвестного фараона Уаджи, о котором, помимо его имени, практически не сохранилось никаких данных.

После него Египтом долгое время правил фараон Ден, который первым начал носить знаменитую египетскую корону *пшент*, которую до сих пор можно увидеть на изображениях почти любых правителей этого государства. Пшент олицетворял власть фараона над обеими землями, Нижним и Верхним Египтом.

Поскольку историки до сих пор спорят о том, была ли Мернейт его матерью, женой, наложницей или *одновременно* женой и матерью, можно предположить, что именно со времён Дена пошла египетская традиция инцестуозных браков. Считалось, что власть не должна выходить за пределы семьи, а потому фараоны и дальше старались жениться на своих сёстрах, матерях и иногда даже дочерях.

Из других интересных правителей первой династии стоит отметить некоего Семерхета, который в летописях часто именуется узурпатором, хотя, по имеющимся у

историков данным, он обладал легитимным правом на трон. Любопытно и то, что хотя только из летописных упоминаний о Семерхете известно, что Египет в то время вёл активную торговлю с Ближним Востоком, летописцы сетуют на *ухудшение* торговых отношений с этой частью света – а это предполагает, что торговля была начата ещё раньше, причём принимала более обширный и постоянный характер.

Последним правителем этой династии стал фараон Каа, о котором известно лишь то, что его правление было длительным (около тридцати лет или даже больше) и не омрачалось дворцовыми заговорами или внутренней грызнёй за влияние.

За первой династией последовала и вторая, которая парадоксальным образом до сих пор остаётся даже менее изученной, чем первая. В результате сведения о фараонах второй династии сводятся, по большому счёту, к простому перечислению имён (Хотепсехемуи, Ранеб, Нинечер, Хасехемуи и так далее). Сведений об этом периоде настолько мало, что, по мнению некоторых историков, некоторые фараоны в действительности могли быть одним и тем же лицом. Из хоть сколько-нибудь интересных сведений можно отметить повышение сельскохозяйственного развития (даже уровень воды в Ниле египтяне начали измерять из года в год для планирования дальнейших работ), а также тот факт, что, в отличие от многих других царей древнего мира, фараоны второй династии редко свергали друг друга, вместо этого перенимая власть на мирных и весьма дружелюбных условиях.

В целом Раннее царство отмечено возникновением первых египетских мифов, возникновением иероглифической письменности и началом торговли с окрестными государствами, в том числе – с финикийцами (нынешним Ливаном). Продлилось оно, *вероятно*, с 3120 по 2649 годы до н. э.

Древнее царство

Реальная централизованная власть в Египте, в том числе выделение должностей номархов и губернаторов, обретает силу в период Древнего царства (примерно с 2649 года до 2150 до нашей эры). В это время египтяне уже окончательно начинают воспринимать себя как единый народ, а в большинстве городов устанавливается культ солнечного бога Ра. По всей видимости, *до* этого (в период правления первой и второй династии) верховным богом Египта считался Атум, предполагаемый создатель вселенной.

Именно в этот период строятся первые пирамиды, в том числе знаменитая пирамида Джосера, возведённая загадочным жрецом, зодчим, оккультистом и лекарем Имхотепом.

Этот период считается одним из лучших в истории государства. Хотя было бы недальновидным заявить, что Египет в те годы не знал проблем, если в своей игре вы хотите изобразить золотой век процветающего Египта, возможно, вам следует остановить свой выбор на Древнем царстве. Всего за этот период сменяют друг друга ещё четыре династии, от третьей до шестой.

Вопреки популярным стереотипам, Египет в те годы представляет собой не жестокое деспотичное государство, отправляющее на строительство пирамид бесчисленные легионы рабов, а сравнительно гуманную (по античным меркам) цивилизацию, старающуюся достичь процветания и сделать счастливым весь свой народ. Даже знаменитые пирамиды, по всей видимости, строили добровольцы и хорошо оплачиваемые труженики, а не безропотные рабы фараонов.

Первый переходный период

По достаточно малоизвестным причинам к середине двадцать второго века до нашей эры (для удобства возьмите дату наподобие 2150 года) Египет погружается в анархический хаос. Централизованная власть уступает место грызне номархов за те или иные области своей родины. На протяжении приблизительно одного или двух веков (*приблизительно* до 2050 года) летописцы жалуются на разбойничьи шайки, массовые расхищения усыпальниц, братоубийственные сражения между городами и ужасающий голод. Торговля редко идёт на спад, а соседние государства начинают подумывать о захвате египетского пограничья.

Удивительно или нет, за это время у власти оказываются десятки правителей, каждому из которых удаётся властвовать над государством (точнее, лишь небольшой его частью, сохранившей прежние наработки цивилизации) лишь по несколько лет. Всего друг друга сменяют пять династий, с седьмой по одиннадцатую. Если выше мы рекомендовали выбрать Древнее царство для игр, посвящённых расцвету египетской цивилизации, то Первый переходный период идеально подойдёт для историй, показывающих Египет как раздробленную страну, стонущую от пожаров, крови и голода.

Среднее царство

После этого ещё три или четыре века (ориентировочно с 2040 по 1640 годы до нашей эры) правит двенадцатая династия, попытавшаяся вернуть централизованную власть над Египтом. Дворец фараонов переносится из прежней столицы в ныне затерянном городе Танис в египетские Фивы (Уаст).

Несмотря на трудности с восстановлением централизованной власти, Египту удаётся оправиться от последствий гражданских войн, хаоса, голода и анархии, вызванной двухсотлетним (или, возможно, столетним) переходным периодом. Египет снова торгует с окрестными государствами, в частности – вывозя серебро, медь и золото из Восточного Средиземноморья. Финикийцы снова становятся главными поставщиками металлов и строительного леса в Египте.

Второй переходный период

Несмотря на поистине титанические усилия двенадцатой династии Среднего царства, Египет всё ещё слаб. Его бедственным положением пользуются иноземные захватчики (преимущественно древнееврейские племена), которых в Египте позднее назовут *хека-шасу*, или гиксосами (то есть просто “захватчиками”).

Гиксосы оккупируют большую часть Египта и станут эксплуатировать его ресурсы, вывозя их в родные страны. По иронии судьбы, более поздний образ египетских фараонов как бессердечных правителей, обрекающих сотни рабов на нечеловеческий труд, куда больше соответствует именно гиксосам. Захватчики будут пить кровь из Египта с 1640 года до нашей эры до приблизительно 1555, когда египтянам удастся прогнать их в неожиданно сильном порыве патриотизма. Тогда же египтяне начинают использовать лошадей (которых они считают достаточно дикими и сравнительно бесполезными животными), запрягая их в колесницы.

С этого момента образ колесницы с двумя воителями становится символом египетского могущества, и в дальнейшем египтяне будут наводить ужас на соседние государства, врываясь на их территории в этих докованных (по античным меркам) повозках.

Во Второй переходный период Египтом пытаются править ещё шесть династий (от тринадцатой до семнадцатой и ещё одна нумерованная, абидосская). Тем не менее, многим фараонам приходится довольствоваться номинальной властью, которую им лишь для видимости позволяют удерживать чужеземные захватчики. Немногочисленные фараоны, обладавшие самостоятельной властью, правили только частями Египта.

Новое царство

В 1550-1069 годах наступает период правления самых амбициозных и, в некоторой степени, агрессивных фараонов Египта. В стремлении не допустить нового захвата своей отчизны, фараоны восемнадцатой династии начинают экспансию на север и даже проводят череду успешных походов в Азию.

Благодаря настойчивости и военным победам восемнадцатая династия приводит Египет к новому золотому веку. Многие из величайших храмов, гигантских сооружений, прекрасных скульптур и изящных садов появились в Египте именно в этот период.

Египет становится одной из самых великих цивилизаций мира, фактически превращаясь в аналог современной сверхдержавы. Другие государства стремятся наладить с Египтом дипломатические отношения, что окончательно закрепляет за Египтом эпохи Нового царства репутацию государства-лидера, на успехи которого ориентируются соседи.

После того как печально известный фараон-еретик Эхнатон пытается изменить религиозную систему Египта, доверие к восемнадцатой династии ослабевает, и она в конце концов вырождается.

Ей на смену приходит не менее величественная девятнадцатая династия, подарившая Египту множество храмов, рынков, военных изобретений и целых колоний. Самым известным фараоном этой династии по праву считается Рамзес II, прославившийся и как доблестный полководец, и как умелый пропагандист, заставивший египтян поверить в своё превосходство над другими народами. Неудивительно, что иноземные полководцы-пропагандисты наподобие Александра Македонского и Гая Юлия Цезаря, будут упоминать Размеса II в числе своих вдохновителей.

Размес II развязал кровавую войну с хеттами, запомнившуюся миру сразу двумя новшествами: крупномасштабным использованием боевых колесниц и заключением первого в истории мирного договора.

Хотя потомки Рамзеса из двадцатой династии будут пытаться сохранить его достижения, постепенно многие земли, захваченные девятнадцатой династией Египта, вернутся к коренным народам (за исключением Нубии). Двадцатая династия сумеет прославиться массовым строительством храмов, однако в целом ей не удастся ни обрести свою славу, ни удержать наработки предшественников.

Третий переходный период

В 1069 году верховный жрец Амона Херихор объявляет себя фараоном и устанавливает свою власть над Фивами. Многие другие политики и дворяне не признают его фараоном, основывая собственную династию. Пользуясь этой раздробленностью, в Египет вторгаются ассирийцы, нубийцы, ливийцы и многие другие народы. Каждому удаётся отхватить по кусочку некогда непобедимого государства.

В итоге Египет перестаёт быть единой цивилизацией на долгие четыре века, до 664 до нашей эры, когда фараону Псамметиху I удаётся сбросить иноземное иго. Увы, даже это не сможет вернуть Египту подлинную независимость. Даже когда из Египта удаётся прогнать эфиопов, кушитов, ливийцев, евреев и многие другие народности (некоторые из которых годами правили Египтом и даже основывали собственные династии), в страну начинают вторгаться новые вражеские отряды.

За Третий переходный период в Египте сменяют друг друга сразу пять династий, порядок которых трудно установить, поскольку некоторые политики, не желающие мириться с иноземным игом, основывали собственные правящие семьи, тем самым подталкивая уже своих недругов основать *другие* династии.

Поздний период

Несмотря на изгнание чужеземцев, с 664 по 332 годы до нашей эры Египет борется с ужасающе регулярным наплывом вражеских войск. За этот короткий период сменяются сразу шесть династий, пять из которых (с двадцать шестой по тридцатую) были преимущественно местными. В середине четвёртого века до нашей эры Египет захватывает персидская династия Ахеменидов, которая, хоть и становится тридцатой первой династией египетских правителей, фактически представляет собой уже полностью иноземную семью, восседающую на престоле покорённой цивилизации.

Но персам не удаётся насладиться победой над египтянами, поскольку их быстро изгоняет другой великий завоеватель — молодой гений военного дела по имени Александр.

Эллинистический период

Последнюю точку в своеобразном многоточии египетской истории ставит Александр Македонский, который превращает сначала Нижний, а затем и Верхний Египет в собственные вотчины. Хотя в некоторых городах ещё долго будет вестись борьба за освобождение от чужеземных властителей, отныне Египтом суждено править грекам, а затем и римлянам.

В сущности, даже знаменитая Клеопатра родится уже в македонской династии Птолемеев, а потому её следует называть скорее последним независимым *правителем* Египта, чем последним фараоном. На этом история Древнего Египта с его величественными храмами, заупокойными ритуалами, удивительными церемониями и поистине уникальной архитектурой подходит к концу.



Глава третья:

Протагонисты

При создании персонажей игроки получают в распоряжение 100 очков. Они могут приписать персонажу до 40 очков недостатков и 5 очков прихотей.

Разумеется, в играх, посвящённых эпическим подвигам фараонов, визирей и полководцев, ведущий может открыть игрокам и доступ к 50-100 дополнительным пунктам, большинство из которых рекомендуется вложить в Преимущества наподобие Статуса, Ранга, Богатства, Союзников или Связей.

Если вы выделяете игрокам 200 и больше очков, убедитесь, что ваша игра будет повествовать о героях практически мифологического уровня.

Второстепенные персонажи вполне могут ограничиться 25 очками. Это не означает, что они будут слабее протагонистов: просто ведущему будет достаточно распределить эти 25 пунктов между ключевыми характеристиками NPC, отражающими их личность (торговец, бродяга, фокусник, расхититель гробниц, проститутка, охотник, рыбак и так далее).

Возраст

Большинство египтян проживали от тридцати до тридцати пяти лет (и даже сорока пяти в случае с представителями богатых сословий, которые реже подвергались болезням и сталкивались с диким зверьём и могли получить лекарства с меньшим трудом).

Тем не менее, египтяне отличались крепким здоровьем, хорошо питались благодаря плодородной нильской почве и в целом считались одними из самых долгоживущих представителей античного мира. Учитывая, что Рамзес II только *правил* 67 лет и, по некоторым оценкам, прожил около 92, теоретически ваш персонаж может провести в мире людей и столетие, прежде чем Осирис позовёт его душу в свою обитель.

Печальный факт заключается в том, что женщины умирали раньше (при родах), однако если им доводилось прожить до тридцати с лишним лет и выйти из родильного возраста, они вполне могли увидеть начало следующего столетия.

Египтянки

Египет может похвастаться званием одной из редких стран античного мира, в которых женщины вели достаточно комфортный образ жизни. Они обладали определёнными правами, могли разводиться, наследовали имущество матери и могли

становиться жрицами. Некоторые женщины были правителями городов или даже всего Египта.

Пожалуй, единственное, что отличало египетских женщин от мужчин, заключалось в том, что они редко получали хорошее образование. Несмотря на отсутствие явных ограничений, от женщин всё равно ожидалось, что они будут в первую очередь хорошими жёнами и матерями. Образование редко для этого требовалось. А его отсутствие закрывало женщинам двери в некоторые сферы деятельности: например, истории почти неизвестны крупные торговцы из числа женщин, писари, крупные чиновники и дипломаты. Однако в *каждой* из этих профессий были свои исключения.

В целом, мало в какой стране древнего мира женщинам жилось лучше, чем в знойных городах нильской долины.



Характерные типажи

Жрец

Египетские жрецы обладали огромным авторитетом, однако взамен должны были служить своему народу верой и правдой. Безусловно, ленивые, глупые или попросту коррумпированные жрецы встречались в каждом городе и в любую эпоху – однако в целом от жрецов ожидалось, что они будут помогать людям от лица фараона. Если пострадавшие люди просили жрецов помочь им найти грабителя, жрецы организовывали поиски преступника. Если в городе начиналась засуха, жрецам нужно было помочь магистратам выйти из этого кризиса.

Жрецы часто были не только религиозными лицами и философами, но и учёными, администраторами и в какой-то степени мастерами на все руки. Если они не могли помочь гражданам чувствовать себя счастливыми, значит, они подводили самого фараона. А это не оставалось без внимания со стороны местного правителя.

Большинство жрецов обладали званием Чистых – они выполняли любые задачи, необходимые для поддержания престижа и обогащения храма. Над ними стояли Служители, которые занимались торговлей, решением сложных вопросов и поддержанием тесных связей с городскими магистратами. Наивысшим авторитетом обладали Отцы богов – как правило, самые старые из жрецов, слово которых в храме считалось законом.

Женщины могли занимать любые из этих должностей и вполне могли сами стать Матерями богов. Кроме того, фараон всегда избирал себе помощницу из числа местных жриц (обычно состоящих в культе верховного божества наподобие Ра или Амона). Её называли Женой бога, и хотя она не всегда была настоящей супругой фараона, её присутствие требовалось при любых церемониальных действиях, в которых принимал участие и фараон.

Наконец, существовала отдельная жреческая “профессия”, которой мог заниматься любой жрец независимо от своего статуса. Такой жрец назывался лектором и обучал новых писарей, проводил познавательные уроки для посетителей храма, а также зачитывал священные тексты во время похорон. Поскольку лектором мог стать только грамотный человек, женщины редко занимали эту должность.

Художник

Скульпторы и танцоры, мастера настенных рисунков и ремесленники, специализирующиеся на обработке драгоценных металлов – все эти люди проводили большую часть своей жизни в пределах родного города. Для того чтобы “вытащить” их за стены и отправить в путешествие, игроку понадобится правдоподобный мотив.

По счастью, такой мотив у них есть: этих профессионалов высоко ценили по всему Египту, и когда новость о подлинном мастере достигала ушей номарха или губернатора, он мог призвать его в другой город. Некоторые мастера даже намеренно путешествовали по всему Египту, предлагая свои услуги в новых местах за большие деньги.

Бедуин

Хотя египтяне относились к кочевникам настороженно (у них было достаточно времени, чтобы настрадаться от бесконечных налётов со стороны бедуинов), многие кочевые народы поддерживали с египтянами тёплые отношения и обменивались с ними своими товарами.

Учтите, что бедуин обязательно будет предан в первую очередь своему племени, а потому постарайтесь придумать интересные образы его родичей или хотя бы подчеркнуть в игре приверженность своего альтер-эго племенным традициям. Другое дело, что вы можете придумать вполне логичное объяснение разрыву его отношений с соплеменниками: изгнание, поиск нового дома, расследование исчезновения родича, выполнение религиозной миссии и так далее.

Дипломат

Если кочевники, путешественники и художники бродят по городам Египта, то дипломаты выводят странствия на совершенно иной уровень: они покидают пределы родной страны и отправляются в Сирию, Грецию, Рим или даже более отдалённую страну вроде Индии и Китая, чтобы провести переговоры от лица фараона.

Вообще, мало кто среди египтян может полюбить жизнь дипломата. Египтяне любят знакомые места и считают даже близлежащие страны, такие как Нубия, странными и опасными. Стать дипломатом персонажа может заставить долг службы. Это может быть жрец или писарь, посланный изучить обычаи соседней страны под видом простого исследователя, но в действительности собирающий сведения перед началом войны. Это может быть родственник фараона, желающий лично взглянуть на империю, способную потягаться с Египтом силой. И, разумеется, это может быть обычный посол, который желает договориться о перемирии с чужим государством в один из тех периодов истории, когда Египет всё-таки уступал по силе вражеской армии.

Чужеземный торговец

Вашему персонажу не обязательно быть египтянином, чтобы жить в Египте хотя бы какое-то время. Торговцы из Греции, Финикии, Сирии и других стран часто посещали египетские рынки и храмы в попытке разжиться за счёт этого необъятного древнего края.

Иностранцу следует убедиться, что он знает местные традиции (которые могут меняться от города к городу), не оскорбляет богов своими поступками и словами (и даже самым присутствием) и имеет право торговать в определённом районе города. Учтите, что египетские чиновники часто видели в зарубежных торговцах потенциальных разведчиков вражеской армии, а потому в истории Египта действительно хватает случаев, когда чужеземным торговцам попросту запрещали посещать определённые районы города, в которых можно увидеть расположение местных барачных, сокроищниц или богатых храмов.

Чужеземный жрец

Большинство сведений, описанных в двух предыдущих абзацах, касается и чужеземных жрецов. Тем не менее, жрецы преследуют другие цели и могут сталкиваться с проблемами, неизвестными ни торговцам, ни большинству других путешественников. Египтяне не потерпят оскорбления своих богов и могут увидеть в иностранном жреце преступника просто из-за природы его профессии. С другой стороны, в отличие от многих других народностей, египтяне всегда интересовались мистицизмом, алхимией, мифологией и оккультизмом во всех его проявлениях.

Кроме того, сама природа египетской веры предполагает, что в каждом городе хватает своих преданий и религиозных принципов. В словах чужеземного жреца египтяне могут увидеть не ересь, а интересные философские тезисы, а потому жрец может быстро сколотить вокруг себя целый культ египтян, причём на совершенно законных основаниях.

Маг

Египтяне верят в великих богов, всесильных жрецов и существование нечеловеческих созданий, бродящих среди людей. Если определённый человек называет себя магом, египтяне проявляют к нему повышенный интерес. Они могут страшиться его, однако они не станут считать его преступником или злодеем просто потому, что его разуму открылись тайны, не предназначенные для людей. До тех пор, пока он не пытается использовать свои магические таланты для нарушения местных традиций, египтяне будут окружать его почётом и просить направить его навыки на улучшение местной жизни.

Само собой, реалистичные игры по Древнему Египту предполагают, что “магом” будет простой оккультист, который может действительно верить в свои мистические способности, а может прекрасно осознавать, что он мошенник. Тем не менее, мало какая страна обладает такой мистической атмосферой, как Древний Египет. В вашей истории колдун может оказаться настоящим хранителем древних тайн. Возможно, он прибыл из дальних земель. Возможно, он получил мистические способности после того, как Осирис отказался принимать его в загробный мир и вернул назад в царство живых с некой миссией. А возможно, ваш персонаж сам не знает, что даровало ему эти силы – и пытается найти ответ в своих странствиях.

Дворянин

Египетские дворяне служат исключительно фараону или его прямым ставленникам наподобие губернаторов и номархов. В сущности, большинство номархов, визирей и губернаторов сами родились в благородных семьях.

От знатного человека ожидается помощь Египту во всём, что он делает. Если он организует торговлю, полученные деньги должны пойти на обустройство окрестных поселений. Если он занимается дипломатией, он должен помочь наладить отношения с соседними странами и племенами. Если он живёт во дворце фараона, он должен во всём помогать владыке своего государства принимать решения, ведущие к процветанию нации.

Для дворянина вполне нормально покинуть свой город и отправиться в странствие. Мотивом для подобного путешествия может стать желание основать новое поселение под своим началом, стремление победить надоедливую семью бедуинов, совершающую налёты на пограничные города, или поиски новых залежей серебряной руды.

Целитель

Нужда в целителях всегда была велика, и Египет может похвастаться званием одной из немногих стран античного мира, в которых эти целители часто были действительно эффективны. Хороший целитель разбирается в травах, может использовать опиаты для устранения болей, умеет принять роды и предотвратить загнивание тканей.

Учитывая, что в Египте целительство рассматривалось как магическое искусство, многие целители сочетали свою работу с молитвами, жертвоприношениями или наложением самых настоящих заклинаний.

Имеют ли подобные заклинания, молитвы и жертвы реальную силу, зависит от вашего подхода к сеттингу. Разумеется, если вы решаете провести игру в подчёркнуто

реалистичном ключе, это не значит, что *ваш персонаж* не будет верить, что он исцеляет больных заклинаниями (а не грамотно подобранным сочетанием опиатов и трав).

Писарь

В стране, держащейся на бюрократических принципах, писарь обладал неопишуемой силой. Именно от писаря зависело, какие детали жизни египтянина попадут в его паспорт. Именно писарь отмечал, принёс ли определённый человек налог или нет, а если принёс – то в каком объёме. Именно писарь формулировал приговор в суде и помогал осуждённому написать прошение о помиловании.

Иными словами, хотя честный писарь не обладал дополнительным заработком, всякий, кто готов был принять небольшую взятку за помощь преступнику или нерасторопному труженику, не успевшему заплатить налог, мог заметно разжиться за счёт окружающих.

Писарь был в равной степени офисным клерком, пограничным офицером, нотариусом, подрядчиком и помощником судьи. Помимо прочего, он читал папирусы с научными знаниями и мифическими историями, что позволяло ему при желании стать учёным или превосходным рассказчиком.

Раз в несколько дней практически любой египтянин по той или иной причине сталкивался с писарем. И авторитет этих всезнающих чиновников поистине трудно переоценить.

Защитник гробницы

Пожалуй, одной из самых экзотических профессий в Египте считалась работа защитника гробницы. Такие защитники были воинами, которых жрецы заупокойных культов нанимали для охраны усыпальниц от расхитителей. А поскольку в Египте всегда хватало желающих поживиться за счёт усопших, защитники гробницы редко сидели без дела.

Вопреки тому, что можно подумать, они вовсе не стояли на месте круглые сутки. Зачастую они патрулировали целые храмовые комплексы, преследовали людей, успешно пробравшихся в усыпальницу, или даже пытались найти и выкупить реликвии, похищенные у них из-под носа бандитами.

В поздние времена, когда Египет несколько раз оказался захвачен соседями, защитникам гробниц приходилось оберегать не только реликвии, но и мумий усопших граждан. В фантастических сеттингах такие люди могут разучивать специальные заклинания, защищать гробницы от мифологических чудовищ и сталкиваться с

различными проявлениями сверхъестественного мира (посланниками Анубиса, пробуждёнными мумиями или душами мёртвых людей, стерегущими тела своих хозяев).

Расхититель гробниц

Необходимость в защите гробниц никогда бы не появилась в Египте, если бы вся страна не страдала от засилья воров, желающих разбогатеть за счёт мертвецов. Хотя многие расхитители гробниц сами верили, что после смерти их ожидает кара за столь омерзительные преступления, они предпочитали прожить счастливую жизнь на земле и разбираться с загробными проблемами уже за могильной чертой, а не влечить мучительную жизнь в голоде и нищете.

Кроме того, многие расхитители были чужеземцами. Они могли не придавать значения местным традициям, а могли и вовсе не знать о том, что, по египетским законам, реликвии и другое имущество всё ещё “принадлежит” умершему.

Воин

Египет необычен ещё и в том отношении, что он был едва ли не единственной древней страной, которая достигла неопишемого процветания без регулярного участия в войнах. Своим богатством Египет был обязан плодородной почве в долине Нила. Хотя во многие периоды истории (не во все!) его армия была достаточно многочисленна, египтяне не преклонялись перед военными подвигами и не искали славы на поле боя.

Для того чтобы заинтересовать людей в службе, многие фараоны давали солдатам небольшие участки земли (которых хватало на построение дома с садом), которыми те владели, пока несли службу. Само собой, если они уходили со службы по уважительной причине (из-за получения раны во время героического сражения или попросту из-за старости), земля оставалась за ними.

Кроме того, магистраты щедро вознаграждали воинов за каждого убитого: для этого солдаты приносили магистратам правые руки или фаллосы врагов. За каждого они получали определённую плату, сущность которой разнилась от города к городу.

До 1600 года до нашей эры египетское войско состояло исключительно из пехоты, хотя она и подразделялась на лучников, пращников, копейщик и тяжёлую пехоту с булавами и мечами.

Примерно в начале XVI века до нашей эры египтянам удалось изгнать гиксосов из своей станы при помощи уникальной военной разработки: боевых колесниц. Как правило, колесницами управляли богатые или знатные люди, которые приходили в

армию по доброй воле. Колесницей управляли профессиональные возницы, однако за ведение боя отвечал второй воин, обычно вооружённый луком или копьём.

Хватало в Египте и моряков, однако они редко сражались на море. Несмотря на развитое судоходство, египтяне использовали корабли в основном для транспортировки солдат (и торговли). Хотя им приходилось сражаться на воде, это так и не стало египетской специализацией, и побед на море в истории Египта было, по всей видимости, не так много.



Мёртвые персонажи

Мало какие народы связывали свою веру с загробным миром столь тесно, как египтяне. В каком-то смысле египтяне рассматривали материальный мир как своеобразный “предбанник”, из которого можно попасть в другую, куда более возвышенную реальность. Предполагалось, что жизнь после смерти будет напоминать земную, но будет длиться вечно и практически целиком будет избавлена от таких мучительных реалий, как голод и нищета.

Поскольку египтяне с детских лет слушали истории о мертвецах и заучивали тексты закланий, который пригодятся им в загробном мире, в случае встречи с ожившим покойником они, вероятнее всего, будут реагировать куда спокойнее, чем представители других народностей. Если ваш фантастический сеттинг предполагает, что перед египтянином действительно может предстать ожившая мумия, кровосос, призрак или некий аналог зомби, для египтянина эти создания будут скорее *потенциально опасными*, чем *очевидно враждебными*.

Вероятно, первой на ум египтянину придёт мысль о том, что перед ним не живой мертвец как таковой, а одна из его призрачных душ: *ка* или *ба*. Согласно египетским представлениям о человеческой метафизике, у каждого смертного несколько душ, отвечающих за свои сферы жизни. Тень, имя, сердце, даже разум и тело как таковое во много рассматривались как отдельные “души”. Даже если ваш сеттинг предполагает, что египтяне ошибаются в подобном отношении к миру, при встрече с мёртвым протагонистом (или просто чудовищем) египтянин подумает, что перед ним *ка*, то есть сущность человека, или *ба*, то есть дух.

По убеждениям египтян, *ба* представляет собой дух (или “душу”) человека в сравнительно европейском понимании этого слова. *Ба* легче всего сопоставить с понятием *призрак*: это вполне разумная часть человеческой личности, предположительно являющаяся её духовным центром. Когда человек умирает, именно поведение *ба* определяет, какой будет дальнейшая судьба человека. Именно *ба* проникает в Дуат, является на суд Осириса и либо возносится на Благословенные поля А’ару, либо отправляется в пасть к Пожирательнице Аммут.

Ка описать сложнее. Это тоже призрак, но представляющий собой скорее бездумный механизм, охраняющий тело человека после смерти. *Ка* можно уподобить роботам из современной научной фантастики. *Ка* способно говорить и понимать чужие слова, но оно не столько принимает свои решения, сколько воплощает волю умершего. Если кто-то пытается потревожить его останки, именно *ка* пытается помешать злоумышленникам.

Именно за одну из этих двух душ египтянин, скорее всего, примет воскресшего мертвеца.

Мумия

Мы говорим о мёртвых протагонистах в Древнем Египте и ещё ни разу не рассмотрели возможность игры за мумий. Позвольте исправиться. Если вам нравится относительно “египтологический” подход к мумиям, исходите из предположения, что всех мумий оживляет одна из душ египтянина: чаще всего уже упомянутые ка или ба, поскольку они представляют собой наиболее человеческие, мыслящие стороны души египтянина.

Мумия, оживлённая с помощью ка, пытается защитить прижизненное имущество человека, закончить его земные дела, отомстить убийцам или совершить другое действие, которое в более поздних мифах мог бы пытаться совершить призрак.

Мумии, одержимые ба, обладают фактически полноценным человеческим разумом, а потому могут вести себя так, как вёл бы себя человек, вернувшийся к жизни. Одна мумия наслаждается жизнью, которую она потеряла – но смогла вернуть. Другая помогает тем, кто нуждается в её поддержке. Третья строит далекоидущие планы на судьбы других людей, превращаясь в тайного манипулятора, управляющего десятками человеческих жизней.

Тем не менее, чисто теоретически мумий может приводить в движение и возвращение другой души: кайбит (тени), рен (имени), аб (сердца, которое, в отличие от европейских преданий, отождествлялось скорее с рассудком, чем с чувствами), ах (божественной частички, вложенной в человека) и так далее. Учитывая, что даже само человеческое тело, хат, тоже считалось своеобразной душой, вы можете поиграть с возвращением самой “плотской” души египтянина в его мёртвое тело и рассказать историю о том, что из этого может получиться.



Примеры характерных достоинств

Религиозные чудеса

Даже если ваш персонаж не обладает магическими познаниями, он может знать, как инсценировать явление чуда перед глазами изумлённой толпы. В реалистичных сеттингах это может быть “исцеление” калеки, роль которого исполняет вполне здоровый человек, превращение одного предмета в другой благодаря их ловкой подмене или создание вещей из воздуха при помощи специальных карманов.

Если ваша история допускает, что египтянам действительно были известны тайны богов, религиозные чудеса могут приобрести совершенно иной характер – в том числе и библейский. Вода, расступающаяся перед посохом фараона, дождь из лягушек, воззвание к демоническим служителям Сета – всё это может отразить знание религиозных чудес. Чем более мощных изменений реальности может добиться протагонист, тем больше должно стоить это достоинство.

Гибридная форма

Египтяне известны довольно причудливыми мифологическими созданиями, многие из которых обладают частями тел, “позаимствованными” сразу у целого ряда животных. Благодаря этому достоинству персонаж может либо временно, либо даже на постоянной основе менять определённые части своего тела.

Звериная голова наделяет его способностью говорить с животными своего вида, впрыскивать яд во время укуса или просто раздроблять кости огромными челюстями. Необычные конечности позволяют бегать быстрее, прыгать выше, цепляться за вертикальные поверхности или притягивать к себе вещи на большом расстоянии. Теоретически таких конечностей может быть более четырёх, хотя большинство египетских богов и чудовищ были антропоморфными и обладали двумя “руками” и двумя “ногами” (хотя вместо рук они могли щеголять крыльями, а ноги порой уступали место змеиным хвостам).

Вместо обычного человеческого туловища персонаж может обладать огромной тушей слона или гиппопотама или гибким, извивающимся тельцем змеи.

Стоимость этого достоинства может разниться от случая к случаю. В целом, считайте эту характеристику не столько самостоятельным достоинством, сколько смешением других преимуществ и недостатков: змееподобная персонажей может быть Гибким, но Уродливым, а обладатель огромного тела – Толстым и Устрашающим.

Юридический иммунитет

Если отвлечься от фантастических элементов, можно вполне серьёзно утверждать, что некоторые египтяне стояли выше закона – или хотя бы за его пределами. Дипломатов и представителей знати судили по строгим законам чести, оценивающим их преданность фараону или жрецам. Вместе с тем, они были свободны от соблюдения многих законов, которым следовали простые труженики, ремесленники и крестьяне. Солдатам могли простить даже убийство, если они могли списать его на “государственные нужды” (например, заявив, что они убили кочевника потому, что он якобы был разведчиком племени бедуинов).

Юридический иммунитет стоит от 10 до 15 пунктов в зависимости от того, насколько высоко персонаж стоит на социальной лестнице своего государства или хотя бы города.

Грамотность

Долгое время Египет был одной из самых образованных стран античного мира: даже в самые тёмные времена читать и писать мог один крестьянин из двадцати, не говоря о чиновниках и жрецах, большинство из которых пользовались папирусами на ежедневной основе. В периоды подлинного процветания читать и писать могла солидная часть населения даже сравнительно отдалённых сёл и деревень, не говоря о крупных городах вроде Уаста и Инбу-Хеджа.

Хотя на рубеже эпох (ко времени мифологического рождения Иисуса Христа) Риму удастся опередить Египет на этом фронте, и грамотным будет абсолютное большинство населения, в целом в историях, посвящённых Египту, старайтесь изображать сравнительно образованных людей, которые либо способны составить договор или написать прошение сами, либо знают, к кому из соседей обратиться за помощью.

Работа с трупами

Большинство египтян – без малейших преувеличений – с детства разучивали тексты закланий, которые понадобятся им после смерти для поиска врат в загробное царство Осириса, говорили о смерти с родителями и посещали гробницы, наполненные мумиями их предков. При желании вы можете наделить персонажа иммунитетом к проверкам страха, которые может вызвать столкновение с нежитью или вид смерти другого человека.

Если вы дополняете вариант Египта фантастическими элементами, персонаж, тесно связанный с миром мёртвых (наподобие призрака или мумии) может, напротив,

использовать свою принадлежность к иной реальности для запугивания простых смертных, не обладающих этим достоинством.

Иссушающее касание

Египетскому фольклору известны десятки существ (преимущественно из числа оживших мертвецов), способных иссушать жертв тлетворным касанием своей руки. Это достоинство позволяет наносить жертвам урон, просто коснувшись их и потратив на это не меньше одного раунда. Считайте это аналогом рукопашного удара, который, однако, продолжает наносить жертве урон каждые двадцать четыре часа. Для избавления от проклятия требуется медицинская помощь или обращение к жрецам. В самых запущенных случаях может потребоваться ампутация проклятой части тела.

Юридический вес

Ваш персонаж работает писарем, дипломатом или жрецом. Всё, что он записывает на папирусе, обладает хотя бы номинальным юридическим весом. Он может назвать другого человека преступником и призвать его на суд. Он может оправдать себя перед законом, даже совершив преступление. Стоит подобное преимущество сразу 15 очков, однако оно добавляет +3 очка к Статусу протагониста – кем бы он ни был.

Хранилище душ

Говоря о фантастических проявлениях египетской мифологии, нельзя не упомянуть веру египтян в возможность запереть одну из своих душ в материальном носителе. Это может быть глиняная канопка, фигурка шабти, красивая статуэтка или драгоценный камень. Какую бы форму ни принимало хранилище душ, персонаж вложил в него свой сехем – жизненную энергию.

Если персонаж умирает, через какое-то время он возрождается рядом с хранилищем душ. Ведущий вправе усложнить это правило, попросив игрока решить, какую из душ он запирает в материальном носителе. Если он запирает в нём своё ба, после смерти он возрождается в виде призрака. Если ка, он может стать мумией или другим чудовищем, обладающим мёртвым телом. Возможны и более специфические варианты вроде насыщения хранилища душ своей тенью – кайбитом.

Поскольку это преимущество делает персонажа бессмертным и позволяет убить его только в том случае, если агрессор сначала нашёл и разрушил его хранилище душ, такая характеристика должна стоить поистине колоссальное количество пунктов. По умолчанию хранилище душ стоит 170 очков, хотя ведущий вправе изменять эту стоимость в зависимости от ограничений, накладываемых материальным носителем (вроде скорости воскрешения).

Мертвец

Персонаж мёртв – по крайней мере, в биологическом смысле слова. Он не нуждается в кислороде, воде и пище. Ему не нужно спать, а любой урон он воспринимает лишь на рассудочном уровне, замечая нанесённые ему раны, но не чувствуя боли как таковой. Скорее всего, он выглядит как типичная мумия, хотя этим преимуществом могут обладать и другие чудовища.

По умолчанию это достоинство стоит 52 очка, хотя если персонаж нуждается в жертвенных подношениях или молитвах, эта стоимость сокращается на -5 пунктов. Кроме того, если игрок сочетает это достоинство с хранилищем душ, последнее стоит на -40 очков меньше (130 по умолчанию, и ведущий, как всегда, может предоставить другие скидки).

Не стоит и говорить, что мертвец не может стареть и подхватывать заболевания. Скорее всего, у его возвращения в мир людей есть какая-либо причина вроде необходимости выполнить миссию самого Осириса, Сета, Анубиса или другой божественной сущности, связанной с миром мёртвых и тьмой.

Бессмертный дух

Этим достоинством могут обладать только самые решительные из людей – или оккультисты, решившие ещё при жизни гарантировать, что даже смерть не помешает им выполнить свою миссию.

Если протагонист умирает, он возрождается в виде призрака (как обычно, выбор рекомендуется остановить на классических вариантах ба или ка). По умолчанию это достоинство стоит 25 пунктов, но если вы решаете, что после смерти персонаж становится мумией или обретает мистические способности, стоимость может значительно вырасти.



Примеры характерных недостатков

Преступление против Ма'ат

Окружающие считают, что персонаж предал собственное предназначение. Если он крестьянин, он бросил труд на полях и начал разгульную жизнь. Если он воин, он бежал с поля боя. Если он магистрат, он запомнился окружающим крайне несправедливыми мерами наказания.

Так или иначе, персонаж получает штраф не менее -1 к социальным проверкам при общении с окружающими, знающими его репутацию, а кроме того, обладает вредными привычками, отражающими его малоприятный образ жизни (алкоголизмом, взрывным темпераментом, склонностью ко лжи, клептоманией или тягой к избыточной роскоши).

В фантастических сеттингах он может периодически сталкиваться с ударами судьбы, организованными живым воплощением справедливости – богиней порядка Ма'ат.

Марионетка духа

Хотя в египетском фольклоре такие создания встречаются чрезвычайно редко, в более поздних мифах и хоррорных произведениях устоялось стереотипное представление о египетской нежити как о коварных духах, вернувшихся к жизни и доставляющих неприятности простым смертным.

Персонаж, обладающий этим недостатком, стал марионеткой духа. Возможно, в него вселилось ба его предка, а может быть, он стал пешкой тёмного бога Сета. Всякий раз, когда персонаж страдает от стресса, ран или явных жизненных тягот, игрок должен пройти проверку Воли. В случае провала персонаж начинает совершать действия, выгодные не лично ему, а его “кукловоду”: призраку, мумии или жестокому богу.

Неизлечимое заболевание

Египетская медицина была одной из лучших на свете, однако и ей не удавалось излечить человека от смертельного заболевания. Если ваш персонаж должен умереть в пределах месяца, он получает +100 пунктов к началу игры. Если речь идёт о нескольких месяцах, бонус сокращается до 75 пунктов, а в случае с вероятной гибелью в пределах двух лет – до 50 очков.

Вне зависимости от того, успеет ли персонаж закончить свои дела, когда его срок выйдет, он неизбежно умрёт. Другое дело, что отведённое ему время он может потратить на попытку найти мистическое лекарство от своего недуга или заключить

сделку с тёмными духами, которые позволят ему возродиться сразу после кончины в виде призрака, мумии или другого чудовища.

Не стоит и говорить, что в коротких историях этот недостаток не должен приносить игроку никакой выгоды: игра всё равно кончится прежде, чем персонаж успеет столкнуться с признаками увядания своего организма.

Кража дыхания

Египетской мифологии неизвестны вампиры, однако в преданиях коренных народов встречаются упоминания существ, питающихся дыханием живых людей. Персонаж, страдающий от потребности в чужом дыхании, каждый день утрачивает по очку интеллекта из-за увядания своего разума под воздействием голода. Для того чтобы восстановить очко интеллекта или предотвратить его потерю в пределах этого дня, он должен присосаться ко рту другого человека и пройти проверку на Волю против Воли собственной жертвы. В случае успеха он получает пункт интеллекта, однако лишает жертву сразу нескольких очков этой характеристики, точное число которых определяется броском шестигранника. Жертва восстанавливает по очку интеллекта за день.

Если его интеллект протагониста упадёт до нуля, он погибнет.

Вполне очевидно, что таким недостатком часто обладают нечеловеческие создания наподобие призраков или мумий.



Египетские имена

Обычные египтяне, не принадлежавшие к крупным и знатным семьям, не обладали фамилиями или их аналогами, а своих детей называли практически как угодно, без привязки к каким-либо правилам. Часто имена давались на основе религиозных знамений или даже снов, привидевшихся родителям. Они могли быть короткими (вроде Ии, Аби и То), а могли быть неописуемо длинными (наподобие Джедптахиоуфанх). Некоторые имена были обычными звукоподражаниями, хотя большинство отражали определённое пожелание (“Да поразит Исида твоих врагов”, “Птах наделил тебя жизнь”, “Ты унаследуешь мудрость Тота”).

Имя ребёнка записывалось чиновниками в папирус, поскольку власти большинства городов вели счёт живым представителям своего города. Родителям выдавался гороскоп, описывающий основные события, которых следует ожидать в жизни ребёнка.

Многие имена связывались с именами богов, но всегда дополнялись определёнными окончаниями. Например, окончание “хотеп” означало “умиротворение”, а “мерит” – “влюблённость”. Так, имя фараона Аменхотепа означало “Умиротворённость Амона”, а красивую девочку могли назвать Хоримерт – “Возлюблённой Гора”.

На протяжении жизни люди могли добавлять к своему имени короткие слова, отражающие их достижения. Кроме того, в семьях часто встречались носители одного имени, которых различали в наименовании по числительным: Нехиисека Вторая, Нехиисека Четвёртая и так далее.

Популярные имена

Ааирт	Змея
Абебайанх	Любитель жизни
Абебухер	Любитель собак
Абебмаат	Любитель Ма’ат
Абебчаас	Любитель познаний
Абебусерт	Любитель силы
Ахетсау	Деревянный столп
Аху	Свет
Арихемс	Друг крокодилов
Аричерт	Друг соколов
Аркур	Серебро
Арийа	Рождённая Нилом
Атутуайт	Рассветный бриз

Атенмест	Солнечный ожог
Атенсеф	Солнечное пламя
Атенчет	Дом солнца
Атентем	Солнечный меч
Айям	Пальмовое дерево
Аямхати	Чистый разум
Айят	Мгла
Айхахест	Рождённый для битвы
Айбтеп	Рогатая голова
Айхайтен	Солнечный жар
Бааиха	Душа пустыни
Бахати	Мудрый дух
Бахи	Музыкальная душа
Бак	Сияние
Басека	Воинственная душа
Бат	Качество
Бехат	Предвидение
Бенумау	Дикая кошка
Бернер-Иб	Сладкое сердце
Джаоу	Палка
Хатихекай	Мудрый волшебник
Хени	Песнь
Хериабгер	Полночь
Хет	Дым
Хуна	Иллюзия
Инухени	Песнь воды
Камен	Тьма
Катсиу	Звёздная дева
Хартшма	Пустынный демон
Хаут	Кожа
Мааукепу	Охотник на львов
Мауабу	Танцующий с кошками
Маурези	Воспоминание о сне
Местнусен	Ненавидящий зло
Найаари	Хороший друг
Найаху	Хороший семьянин

Найакепу	Хороший охотник
Нефернешмет	Прекрасный камень
Нефертеги	Прекрасный сад
Неферунту	Прекрасная корова
Нехайнусен	Непогрешимый
Нехти	Могучий
Нетермест	Богорождённый
Пессхетауп	Полузверь
Ресихеку	Магия снов
Саайрек	Столетний
Сабт	Гора
Сбект	Луна
Сехт	Луг
Сенчтемт	Бесстрашный
Сетчеб	Дикарь
Шеду	Кожаная фляга
Шери	Маленький
Шешаттечс	Мастер
Шешаттепит	Лучник
Шешер	Стрела
Штат	Стервятник
Сиунетерит	Звёздные глаза
Ска	Соха
Сма	Озеро
Тамит	Кошечка
Тамерт	Небо
Теб	Инжир
Техенайи	Горячая молния
Техенраау	Далёкая молния
Тек	Искра
Техенчесер	Священный ибис
Тапартал	Железный человек
Тасиу	Звёздный человек
Тираа	Дверь
Туаиттесит	Рассветная дева
Уахт	Оазис

Урурат	Могучая крепость
Утшепит	Бронзовая рука
Уттаит	Бронзовые ворота

Дворянские имена

При рождении всех фараонов звали одинаково: Си Ре, то есть Сын Ра, хотя через несколько дней к этому имени добавлялось и личное имя фараона. Поначалу у фараонов было только одно личное имя, однако со временем к нему стало добавляться династическое имя, которое можно легко сопоставить с нынешними фамилиями.

У фараонов хватало и прозвищ, под которыми их знали по всему Египту (например, знаменитого фараона-отступника Эхнатона в действительности звали Аменхотепом Четвёртым).



Приложение:

За могильной чертой

Возможно, египтяне так легко уживались с бесчисленными вариантами своих богов не в последнюю очередь потому, что они верили в многоликость собственной сущности. В отличие от многих других народов – античных и современных, – египтяне не знали понятия единой души. Они верили, что само их тело является своеобразной “материальной душой”, и оно дополняется множеством других душ.

Физическое тело называлось хат. Разум, приводящий тело в движение, звали ба. После смерти именно ба отправлялось на поиски врат к Дуату, становясь чем-то вроде призрака из современных мифов. Ка отвечало за сущность человека, его самосознание, определение своей роли в жизни. Ка и ба не просто были похожи: они часто работали вместе, и когда человек поддавался стрессу, впадал в уныние или сходил с ума, говорили, что у него ка поссорилось с ба.

Сехем, жизненная энергия человека, тоже считался душой, хотя с точки зрения современного восприятия его легче назвать внутренней силой человека, его решительностью.

Для перемещения по миру мёртвых ка и ба пользовались особой душой – саху, которая не обладала сознанием и выступала в роли “астрального транспорта”. Когда люди рассказывали о встречах с призраком, подразумевалось, что это ка или ба вошло в саху, доступное глазам людей. Призрака можно было изгнать, ранив его саху.

Тень человека называлась кайбит. Полагалось, что чем больший след человек оставил в окружающем мире, тем сильнее его тень. Вопреки более поздним мифам, тень не рассматривалась как что-то дурное. Это было мерило влияния человека на окружающий мир. Могущественные полководцы, опытные жрецы, великие фараоны – все они обладали развитой тенью.

Если ба отправлялось в загробный мир, используя для передвижения саху, ка могло войти в кайбит, чтобы остаться на земле. В этом смысле кайбит также становился “астральным транспортом”, визуально доступным зрению смертных. Кайбит можно было ранить, чтобы отогнать от себя ка.

Весь комплекс знаний о человеке выражался в виде его истинного имени – рен. Узнав истинное имя человека, можно было не только понять, какая судьба его ждёт и какой была его судьба, но и подчинить его своей воле или даже убить.

Существовали и другие души наподобие ах – божественной души, которая была единой для всего сущего, включая богов. Предполагалось, что этой душой обладает сразу всё во вселенной. Иными словами, египтянин верил, что на каком-то уровне он

связан и с другими людьми, носящими ту же душу в своих телах, и с богами, и диким зверьём, и даже с самой землёй. Всё это обладало одной и той же душой – божественной ах.

В некоторых религиозных текстах упоминается другая божественная душа – шуит или шеут, – и хотя, судя по некоторым описаниям, она была неким аналогом тени, известно лишь то, что она также принадлежала и смертным, и богам. Что именно воплощала душа шуит, египтологам не удалось понять до сих пор.

Дуат

После смерти ба отделялось от тела, хат, и отправлялась на запад – туда, где заходит солнце. Хотя поначалу этот призрак истинной человеческой личности двигался по земному миру, в какой-то момент он добирался до врат, которые могут увидеть лишь мёртвые.

Грешные люди, проклятые своими преступлениями, не могли обрести покой, а потому не видели этих врат. Большинство, однако, проходили через врата и попадали в Дуат – загробное царство Осириса.

Во время странствия по Дуату ба сталкивалось с бесчисленными испытаниями, опасностями и иллюзиями. Для того чтобы преодолеть их, требовалось знание религиозных текстов, которые египтяне учили при жизни наизусть. Без знания текста мертвецу приходилось полагаться лишь на свою смекалку, решительность и отвагу.

Кроме того, в странствии по Дуату мог помогать или мешать Анубис – проводник душ, знающий все дороги, угрозы и тайны загробного мира. Людям, чтившим его при жизни, Анубис подсказывал верный путь. Грешников или еретиков, не верившим в него при жизни, он заманивал в опаснейшие места царства мёртвых.

В конечном счёте путь приводил усопшего к дворцу Осириса. Великий бог мёртвых взирал на него в окружении своей жены и сестры Исиды, а также Нефтис, Хатор и Ма'ат. Прежде чем заговорить с умершим, Осирис приказывал изучить его душу своим сорока двум помощникам – безымянным богам, каждый из которых специализировался на определённых преступлениях. Если такой бог находил знакомое ему преступление в биографии усопшего, он сообщал об этом Осирису.

Когда изучение ба подходило к концу, Осирис спрашивал, хочет ли он в чём-либо покаяться. Ба отвечало, что каяться ему не в чем, однако Осирис заглядывал в земной мир и задавал этот же вопрос ка. Будучи не столько разумной сущностью, сколько бездумным воплощением личности, ка рассказывало Осирису обо всём, что могло сокрыть ба. Среди египтян ходили легенды о тёмных, запретных ритуалах, позволяющих ещё при жизни гарантировать молчание ка на загробном суде.

Наконец Осирис брал сердце покойника и помещал его на одну чашу весов. На другую он или Ма'ат клали перо. Предполагалось, что сердце человека, прожившего жизнь без греха, будет легче пера. Если отягощённое пороками сердце перевешивало перо, Осирис бросал грешное ба в пасть Аммут – богине-пожирательнице, обладавшей чудовищным телом, напоминающим крокодила, гиппопотама и льва. Из пасти Аммут не могли вернуться даже самые могущественные жрецы, правители и чародеи, не говоря уже о простых смертных тружениках.

Людей, проживших достойную жизнь, Осирис принимал в своём царстве и посылал на Благословенные поля А'ару (в других прочтениях – Иару или Иалу). На них человек жил приблизительно той же жизнью, что и раньше, однако он становился богаче, счастливее и здоровее и не мог умереть. Кроме того, каждый раз, когда в его гробницу клали подношения и дары, он получал множество ценностей, слуг и сокровищ. Большую часть подобных сокровищ представляло имущество, погребённое вместе с ним в усыпальнице.

Неудивительно, что расхищение гробниц считалось в Египте немислимым злодеянием, поскольку лишало праведного покойника шанса на счастливую жизнь за могильной чертой.

Части загробного мира

Самыми известными областями загробного мира были Семь холмов, на которых и раскидывались поля А'ару. Это было посмертное отражение Египта – прекрасное, величественное и неувядающее.

На западе можно было увидеть двадцать одну пещеру, при входе в каждую из которых стояла колонна. Колонну вместе со входом охранял демонический страж. Пройти в пещеру можно было только в том случае, если покойник знал фразу, которой ожидал страж. Что именно можно было увидеть в той или иной пещере, египетские истории не уточняют.

Где-то на территории мира мёртвых располагались четырнадцать городов, населённых злобными сущностями, напоминающими чертей из христианской мифологии. В этих городах души покойных ждали только муки. Это были самые настоящие Преисподнии с некоторыми поправками на египетскую эстетику.

В центре загробного мира стоял дворец Осириса, перед которым раскинулись Сады бессмертных. В этих садах проводили время Исида, Нефтис, Хатор, Ма'ат, Пожирательница Аммут и, конечно же, сам Осирис. Там же можно было увидеть сорок два божества, изучающих грехи смертных.

В недрах загробного царства текла безымянная река смерти, проходившая через Двенадцать низин. Эти низины были наполнены ужасающими богами, чудовищами, змееподобными духами и живыми кошмарами. Грешники, сумевшие тем или иным образом избежать пасти Аммут (например, потому что они были безумны или знали оккультные тексты, защищавшие их от суда Осириса), попадали в Двенадцать низин, однако их участь была едва ли не хуже подлинного забвения. Сюда же со временем попадали души людей, которые не нашли врат в царство мёртвых: некоторое время они блуждали по миру людей, однако со временем их каким-то образом засасывало в Двенадцать низин.

